Não vendemos assinaturas
R$ 2,99
Gamenews
OS PREVIEWS MAIS QUENTES
WIPEOUT FUSION - PS2
DIABLO 2 - PC
EVOLUTION 2: FOP - DC
E MUITO MAIS
DETALHES DO PRINCIPAL CONCORRENTE DE FINAL FANTASY
VII
UMA INCRÍVEL BATALHA FUTURISTA
Z.O.E.
GAMERS
ANO VI
NÚMERO 65
R$ 2,99
PROGAMES
MARVEL VS CAPCOM 2
CONFIRA OS GOLPES DESSE SUPER GAME
KIRBY'S DREAMLAND
GUNDAN SS: 0079
DANGAN
ROLLCAGE STAGE 2
PC
TYPING OF THE DEAD
ACABE COM OS MONSTROS DE UMA MANEIRA MAIS QUE ORIGINAL
OS CARDS DE POKÉMON AGORA NO GAME BOY COLOR
POKéMON
ISSN 1413-1471

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9543
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 579-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

NOVIDADES AQUI!!!

Como sempre, cada nova edição da Gamers traz uma tonelada de informações e novidades para você. E você só tem que esperar uma semana para um novo número. Por mês, são mais de 270 páginas da mais pura informação, especialmente para você.

Nesta edição 65 da Gamers, você vai conferir, na seção Game News, os previews que farão a cabeça da galera em breve. Para suprir a falta de um game do gênero RPG/Ação no Dreamcast, **Legend of the Blade Masters** aparece causando expectativa. Ainda no console da Sega e também no gênero RPG, **Evolution 2: Far off Promise** está chegando em versão americana. Não costumamos trazer previews de games de PC, mas **Diablo II**, a continuação que promete mais uma vez arrasar nos computadores, merece destaque em nossas páginas. A GameArts está a todo vapor com o PlayStation2, preparando dois ótimos títulos: **Gun Griffon Blaze** e **Silpheed: The Lost Planet**, ambos a serem lançados pela Capcom. A From Software, que também está embarcando com tudo no novo console da Sony, traz o seu terceiro RPG para o console: **1/4**. A Konami está reunindo um Dream Team para produzir um game de mechs com um enredo fortíssimo; chamado **Z.O.E.**, o jogo é um dos mais promissores títulos de PlayStation2. Quem está sedento por velocidade, **Wipeout Fusion** faz sua aparição, agora no 128-bit da Sony. Para fechar a seção das novidades com chave de ouro, trazemos uma porção de **Rapidinhas** para você se deliciar com as últimas informações do mundo dos games.

Pulando direto para as avaliações, trazemos **Dangan** para PlayStation e também o game de corrida da Square para PlayStation2, **Driving Emotion Type-S**. No console da Sega, temos **Get!! Colonies**, **Plasma Sword** (a versão americana de Star Gladiator 2), **Sangokushi VI**, **Striker Pro 2000** e o super original **Typing of the Dead**. No lado da Nintendo, temos o card game **Pokémon Trading Card** para o portátil e a nova aventura do travesseirinho rosado, **Kirby's Dreamland 64**, para o 64-bit. Se você prefere teclar um pouco (não, não é o Typing of the Dead de novo), temos **Rolicage Stage 2** e **Star Wars: Force Commander** para PC. Por fim, para não deixar a bola cair, trazemos a primeira parte dos golpes de **Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes** para você detonar no DC e no Arcade!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

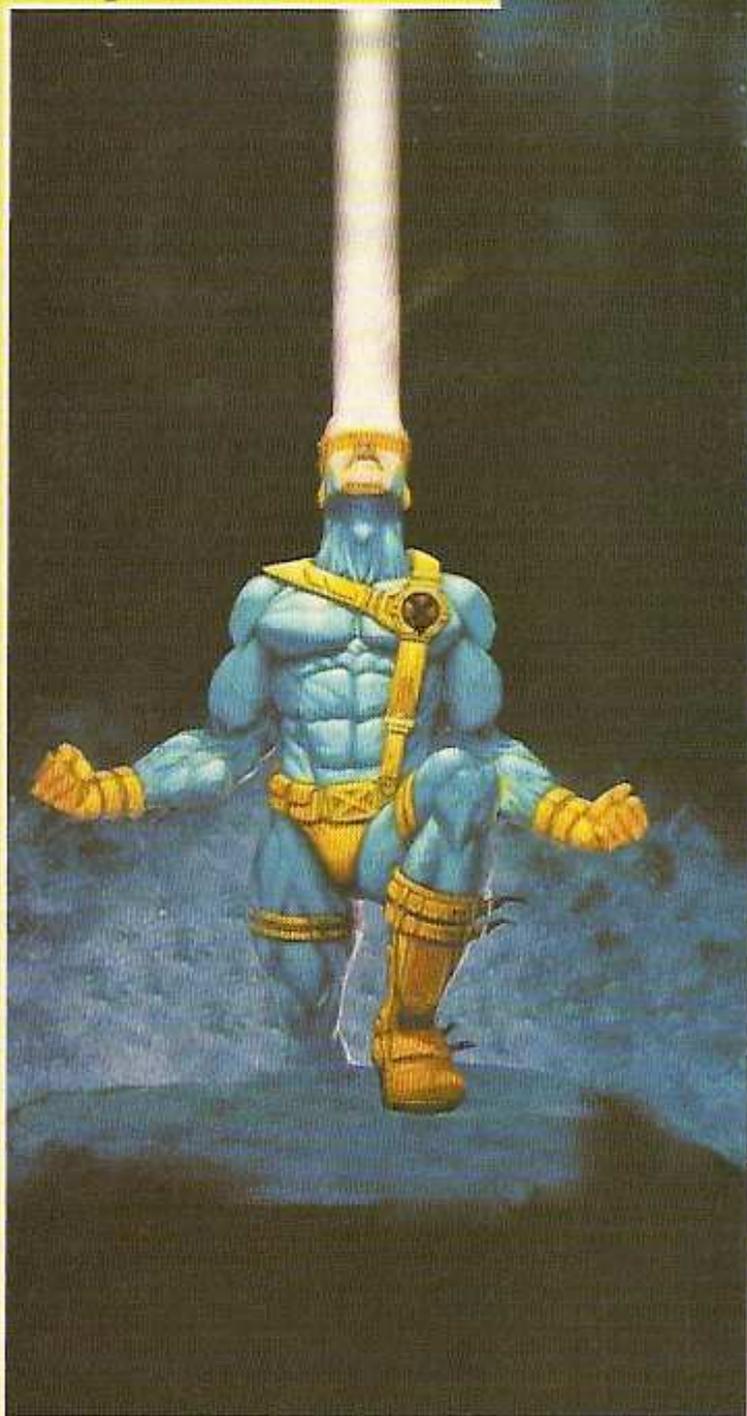
Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) em uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 65

Os golpes do Crossover da Capcom!

MvsC2:NEoH Página 56

SEÇÕES

GAME NEWS — Página 07

ESPAÇO DO LEITOR — Página 17

PRÓ DICAS — Página 22

ÍNDICE

SEÇÕES

Dangan

Sente falta do estilo Contra e sua visão aérea lateral? 34

PS

Plasma Sword

Finalmente entenda a história de Star Gladiator na versão americana! 40

DC

Kirby's Dreamland

Ele ataca mais uma vez no console da Nintendo! 50

GBC

Star Wars: Force Commander

Mais um game enfocando a grandiosa saga de George Lucas. 54

N64

Jogar House of the Dead com teclado? Confira os resutados aqui!

Type of the Dead 46

GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25 R$ 2,90

Cód.: GE 26 R$ 2,90

Cód.: GE 27 R$ 2,90

Cód.: GE 28 R$ 3,40

Cód.: GE 29 R$ 3,40

Cód.: GE 30 R$ 3,50

Cód.: GE 31 R$ 3,50

Cód.: GE 33 R$ 3,50

Cód.: GE 34 R$ 3,50

Cód.: GE 35 R$ 3,50

Cód.: GE 36 R$ 3,50

Cód.: GE 37 R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32 R$ 3,50

Cód.: GFSA 01 R$ 3,50

Cód.: GFSA 02 R$ 3,50

Cód.: GFSA 03 R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 35 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 36 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 37 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50	( )

Nome:____________________

Endereço:____________________

Cidade:__________ Estado:____ CEP:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

LEGEND OF THE BLADE MASTERS

Ripcord Games / Ronin Entertainment
RPG / Ação - GD (?)
Previsto para junho de 2000 nos EUA
EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

É importante para a linha de games de um sistema novo cobrir todos os gêneros, especialmente no caso do Dreamcast, uma máquina considerada por muitos como a última tentativa da Sega de alcançar a sua antiga fama. O Dreamcast até agora já recebeu muitos títulos de luta e corrida, mas o gênero de RPG / Ação, uma categoria necessária desde Zelda, está em falta no console. A Ronin Entertainment pretende preencher este espaço com Legend of the Blade Masters, uma aventura em desenvolvimento na qual os produtores pretendem combinar as buscas tradicionais com elementos de RPG e estratégia.

O cenário de Legend of the Blade Masters não será uma surpresa para fãs de séries como Secret of Mana ou Zelda. O reino está em tumulto, sua essência mágica foi rompida pela ganância e ambição de seus habitantes. Os cinco dragões que protegem a terra foram afugentados por esta discórdia, permitindo que as forças invasoras do mal tomassem posse. Erik, o herói da história, se perde na floresta e encontra uma espada mágica que, no estilo clássico de aventura, leva a uma grande jornada que vai culminar na libertação do mundo de Erik. A chave para esta salvação, é claro, é a espada que Erik empunha.

De um ponto de vista da jogabilidade, Legend of the Blade Masters tenta compor a fórmula de adventure padrão adicionando elementos de RPG e estratégia a seus personagens e sistemas de batalha. O mundo 3D do jogo é mostrado em uma perspectiva por cima da cabeça, a la Zelda, e a exploração acontece em um mundo contínuo. Quando você controla Erik e até dois dos quatro companheiros que se unirão a ele, a câmera focaliza o personagem que está na liderança, com os outros dois seguindo. O combate estende este sistema de inteligência artificial substancialmente. Enquanto você controla o herói principal diretamente, você pode definir comandos gerais para seus companheiros e então o jogo fará o melhor para os personagens cumprirem estas ordens. O comportamento do inimigo muda com a variação de condições, então adaptar o seu grupo para cada batalha será um desafio estratégico. Muitas armas físicas, além como o típico grupo de feitiços e itens mágicos, irão ajudar os personagens em combate. A Ronin promete que as magias serão particularmente impressionantes, tanto em seus efeitos nos inimigos quanto em seus visuais (e julgando pelas imagens recentes, isso realmente pode ser cumprido). Apesar do ritmo geral do sistema de combate parecer complicado, o time de design pretende manter as lutas rápidas e suaves.

Esta engine de combate complementa a tradicional jogabilidade de adventure. Os personagens vão evoluir em habilidades e status durante o jogo, assim como nos RPGs. Estes personagens recebem um grande mundo cheio de lugares para explorar – o reino é composto de uma variedade de ambientes, incluindo florestas, desertos e um continente ártico. Cidades variadas cercam as regiões do interior e nelas existem muitos personagens para interagir, suprimentos para comprar e assim por diante. Além das cidades, a terra fornecerá várias dungeons – o elemento mais essencial para jogos de adventure.

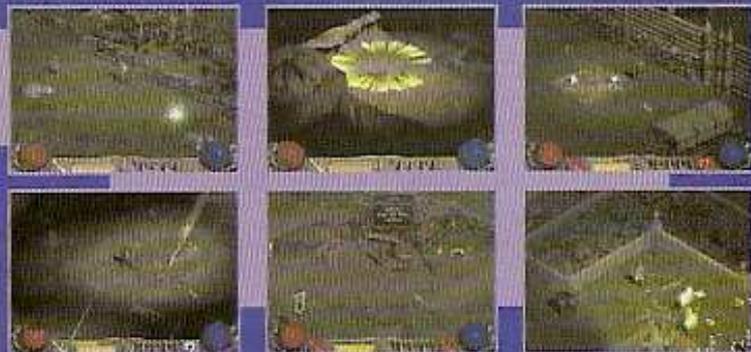
Se a Ronin conseguir atingir seu objetivo, o projeto se revelará um game que irá satisfazer até os proprietários de Dreamcast mais necessitados de um adventure. A previsão atual é para a metade de junho e provavelmente haverá uma versão quase completa na E³ que acontecerá em maio.

Enquanto Gun Griffon apareceu pela primeira vez no Sega Saturn (e ofereceu muita ação com mechs), Gun Griffon Blaze parece ter muito mais carnificina do que o original. Apenas um pouco do jogo foi mostrado, mas o que foi visto realmente conseguiu superar o já impressionante demo de Armored Core 2 (da From Software). O demo exibiu um esquadrão de mechs voadores atirando em unidades de solo, lançando dezenas de mísseis. Tanto combates no solo quanto aéreos foram mostrados, juntamente com mechs de design inteligente e armas potentes. A engine do jogo suporta incríveis visuais sem neblina ou pop-in (construção de objetos e cenário), excelentes efeitos de trilho de fumaça e explosão, mantendo 60fps o tempo todo.

Aqui vai a história do jogo: O começo do século XXI é marcado pela gradual transformação do mundo em um deserto devido ao desmatamento e o aquecimento do clima. Devido a disputas entre as pessoas e um sentimento anti-governamental, as Nações Unidas perderam sua habilidade funcional. Então começa a Terceira Guerra Mundial. As sementes de conflito ainda permanecem seguindo a guerra.

Os mechs de Gun Griffon Blaze são chamados de High Macs III. Eles são armados com várias armas, como um rifle de 35mm com lançador de granadas, canhões de 105mm e ATMs. Isso é o que você controla durante o jogo. O game pode ser jogado de uma visão de terceira pessoa ou uma visão de dentro

Ele está em produção há anos e é a seqüência de um dos jogos mais vendidos de todos os tempos para computadores, então você pode imaginar o quão bom Diablo II tem que ser para preencher as expectativas e sobreviver à crítica de todos os fãs. Apenas 1000 CDs beta foram distribuídos para os sortudos escolhidos pela Blizzard. E podemos dizer que a longa espera compensou cada segundo. Após jogar por muitas horas, temos certeza de que Diablo II quebrará recordes de vendas. Ele é bom assim.

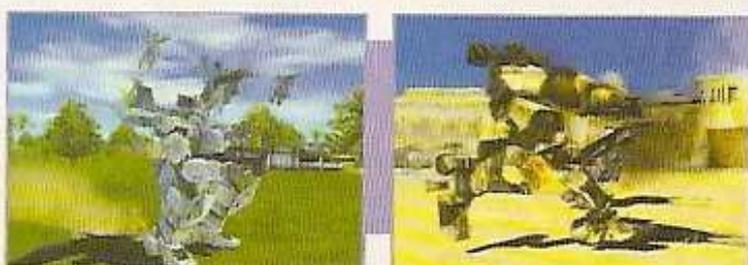
Para aqueles que não têm idéia de que tipo de game é Diablo, ele é melhor descrito como um Adventure/RPG parecido com Dungeon Explorer (para TurboDuo) e Gauntlet. O jogo tem uma visão de cima 3/4 o tempo todo e é impulsionado por uma boa história que é contada pelos muitos personagens que você encontra durante sua busca. Há literalmente milhares de armas e itens para encontrar e pegar. Seu personagem apenas pode carregar uma certa quantidade de itens em seu inventário, então decidir o que manter e o que dispensar frequentemente é um dilema cruel. Falando de personagens, antes de começar a jogar Diablo II você terá que escolher qual personagem irá usar. Há um total de cinco classes para escolher: Amazona, Necromante, Paladino, Bárbaro e Feiticeira. Cada personagem tem seus próprios atributos e habilidades. Conforme você mata os inimigos você ganha pontos de experiência que eventualmente permite ao seu personagem ganhar níveis e receber novos atributos e skill points. Você pode distribuir estes pontos como bem entender, então se quiser que sua Feiticeira acabe com os monstros você pode gastar uma porção inteira de pontos em seu medidor de força. Por causa desta personalização, é bem possível ter dois jogadores com os mesmos personagens no mesmo nível de experiência e com magias e habilidades totalmente diferentes.

A versão beta de Diablo II é apenas online. A versão final do jogo incluirá um modo para um jogador de forma que uma conexão à internet não será necessária, apesar de que, como em todos os jogos mais recentes da Blizzard, isso é altamente recomendável para aproveitar o jogo ao máximo. Ao receber nosso CD beta, imediatamente nos conectamos a Battle.net para testar o jogo. Decidimos usar o Paladino e entramos em um jogo que tinha apenas uma outra pessoa. Após conversar por alguns momentos e falar com alguns dos personagens não-jogadores, decidimos deixar a cidade e seguir para as áreas das redondezas para matar alguns monstros. Este jogo durou cerca de uma hora ou mais e então perdemos a conexão.

A primeira coisa a se notar começando o jogo é como a música e os efeitos sonoros são bons. No começo do game está chovendo e de vez em quando um grande brilho de relâm-

do cockpit dos High Macs III.

Além disso, haverá um sistema de item que não era encontrado nas versões para Sega Saturn. Os Itens vão aparecer em batalha e você poderá usá-los em sua vantagem.

O MED (Mass Energy Detector, ou Detector de Energia em Massa) funciona como um radar. Não há um radar em tempo real da localização dos inimigos no jogo. Este sensor avisa quando você está próximo a um inimigo. Quanto mais perto chegar, maior é a reação do sensor.

O fluxo geral do jogo é escolher um cenário e então receber um sumário. Você então entra na batalha para vencer ou perder. Se perder toda a sua energia o jogo acaba. Além disso, se você perder muitos de seus amigos, bases, etc., o jogo acaba também. Se acabar a fase, então a pontuação aparece na tela.

Há uma variedade de mechs de toda parte do mundo. O Super Autruche é da França e é bom para ataques anti-aéreos. O Valiant é do Reino Unido e a Alemanha tem o Sturm Panzer.

Gun Griffon Blaze está se mostrando como um dos jogos mais esperados para o PlayStation2 no Japão. Se o game conseguir carregar a jogabilidade sólida pela qual a série é conhecida e seguir com o visual impressionante, este será um dos jogos obrigatórios do console.

pago ilumina a tela, acompanhado de um enorme estrondo. O som ambiente é simplesmente espantoso. Você pode ouvir a água correndo no rio próximo, os grilos durante a noite e até os gemidos cadavéricos de zumbis à distância. Os gráficos, apesar de bons, são muito parecidos com os do primeiro game em aparência. A iluminação do jogo foi melhorada em relação ao antecessor e é excelente. Da mesma maneira, muitos dos feitiços e efeitos especiais são um colírio para os olhos e realmente adicionam à experiência.

Um manual de uma página ensinando o esquema de controle acompanhava a versão beta. Como os comandos e o sistema de controle são basicamente idênticos ao primeiro game, o que é algo excelente, não foi necessário muito aprendizado. O esquema é simples e você logo se vê correndo e cortando os inimigos com grande facilidade. É ótimo saber que a maioria dos botões (teclas de atalho) são configuráveis.

Em nossa segunda partida decidimos criar o nosso próprio servidor e password para que ninguém mais pudesse entrar. Assim poderíamos aprender melhor o jogo e entrar totalmente na história. Logo de cara podemos dizer que este jogo tem uma atmosfera que nenhum outro jogo tem. Você fica imediatamente grudado no monitor e, sem perceber, as horas se passaram. O jogo faz um bom trabalho em justificar o que deveriam ser tarefas ordinárias. Você realmente vai querer deixar a cidade logo para o interior para matar uns monstros. Vamos ver por este lado: quando você tem que lutar continuamente em Final Fantasy, por exemplo, para adquirir níveis, você fica chateado rapidamente; ironicamente, acontece exatamente o contrário em Diablo II. Você deixa a busca de lado por um tempo para vagar pelo interior e matar monstros porque isso é divertido. As lutas são realizadas rapidamente e acabam sendo muito gratificantes quando você volta mais tarde para ver um campo de batalha com 50 ou mais monstros mortos espalhados.

Uma das principais e revolucionárias atrações do primeiro Diablo eram as partidas online. Ao invés de colocar os jogadores uns contra os outros, Diablo, na maioria das vezes, incentiva os jogadores a fazerem alianças e jogar cooperativamente, ajudando uns aos outros em buscas e trocando equipamentos e itens. Isso é o que o torna tão divertido e é uma das muitas razões de Gauntlet e Dungeon Explorer sempre terem sido tão divertidos de jogar.

Apesar desta ser apenas a versão beta, já é possível sentir que Diablo II supera a maioria dos jogos de PC do mercado atual. Enquanto os gráficos não são os melhores do mundo (apesar deles também não serem ruins), tudo mais é fantástico. A jogabilidade se encaixa na ação e teclas de atalho configuráveis ajudam quando muitos inimigos estão atacando de uma vez. A música é fantástica e é razão suficiente para comprar a edição especial de colecionador quando o game for lançado, já que ela vem com um CD com as músicas do jogo. A atuação de voz é de primeiríssima qualidade e o game é simplesmente divertido de se jogar. Poucos bugs foram encontrados até agora. Uma destas raras falhas que encontramos enquanto jogávamos (e não havia outros jogadores, então não deveria haver muito atraso) era que algumas vezes estávamos andando ou correndo e de repente aparecíamos de volta para onde estávamos a um segundo atrás. Isso aconteceu com certa freqüência e algumas vezes acarretava em dano desnecessário dos inimigos. Contudo, este e outros problemas serão resolvidos antes do lançamento final do jogo.

Ainda há muito o que jogar de Diablo II, já que experimentamos apenas alguns personagens e funções novas. Logo que sair a versão final, teremos uma avaliação completa do game. Podemos antecipar que compensará cada centavo do seu dinheiro gasto e que é bom reservar uma cópia se você já não fez isso. A data de lançamento está programada para meados de junho, mas um dia certo ainda está para ser definido.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

EVOLUTION 2: FAR OFF PROMISSE

Ubi Soft / Sting

RPG - GD (1)

Previsto para julho de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★

Evolution e EGG. Nenhum dos dois representou a próxima geração dos RPGs de forma alguma; o primeiro facilmente é superado pela maioria dos RPGs de PlayStation, enquanto o segundo, apesar de ser um bom RPG por seus méritos, nem mesmo chega perto da grandeza de um Legend of Oasis ou Zelda. Mesmo assim, como os primeiros RPGs para Dreamcast, estes foram bem melhores do que Beyond the Beyond para PlayStation e quando você pensa neles como as primeiras gotas do oceano de grandes RPGs que estão para sair no final deste ano ou início do próximo, eles não são tão ruins assim.

Ainda teremos que esperar um pouco para os épicos no estilo de Final Fantasy e Grandia (até o Japão está esperando), mas é legal ver algo baseado em história e personagens para passar o tempo enquanto este momento não chega. Evolution 2: Far off Promise da Ubi Soft parece preencher este espaço perfeitamente. O game, lançado no Japão em dezembro do ano passado, pega o título original e adiciona alguns ingredientes à fórmula. Considere isso como uma atualização no estilo dos games de esporte.

Não é uma reclamação, contudo, já que, apesar de alguns pontos chateantes, o primeiro Evolution estava no caminho certo. Primeiramente havia o incrível elenco de personagens criado pela Sting para o jogo. Desde o auto-confiante Mag Launcher até a reservada Linear Cannon e também a ardente Chain Gun, estes personagens provaram ter um dos melhores character designs já vistos em um game, como pequenos brinquedos nascidos no seu Dreamcast. Melhor de tudo, a Sting preparou-os com animações faciais encantadoras e movimentos de batalha originais, solidificando-os além do que víamos nos sistemas de 32-bit.

Ainda bem que todos os personagens estão de volta em Evolution 2, pois o jogo acontece imediatamente após os eventos da parte 1. Isso mesmo, a Sting não usou aquela coisa de "mesmo mundo, 1000 anos depois", ou aquele "universo completamente diferente, mas temas similares" que vemos na maioria dos RPGs épicos. Conforme a história de Evolution 2 começa, nós vemos Mag seguindo desesperadamente um trem que já foi alcançado por Gre e Linear. Com um grande salto, Mag alcança o trem e a mais nova aventura do grupo começa.

Desde as desventuras da parte 1, Mag agora é considerado o maior aventureiro na cidade de Panamá, restaurando o legado de seus antepassados. Aparentemente, pessoas de todo o mundo ficaram sabendo e o Professor Whitehead, líder da Sociedade Museville, chamou Mag para a cidade de Museville para começar um tipo de projeto e é por isso que ele, Gre, Linear e Nina (a balconista da Sociedade na parte 1) estão viajando.

Além dos personagens e da história tão simples que chega a ser atraente, muitos vão reconhecer esta seqüência apenas pelo visual geral herdado de seu antecessor. Os gráficos são um pouco melhores, com ambientes mais detalhados e maior resolução – o visual embaçado no estilo N64 do primeiro parece ter sido resolvido. E o melhor é que isso tudo ainda se move a 60 frames por segundo. Também parece que há uma iluminação dinâmica evoluída, já que a Sting incluiu mudanças climáticas e progresso de tempo nesta seqüência. Isso não é tão complexo quanto em Shenmue, mas você verá Museville pela manhã, de dia e à noite, e a iluminação irá variar para cada período.

A jogabilidade é muito parecida com a do original. Você ainda recebe missões da sociedade, então prossegue para dungeons de muitos níveis, onde encontra incontáveis inimigos que, novamente, são visíveis enquanto você percorre as dungeons. De fato, as próprias batalhas se parecem e são jogadas de forma muito idêntica às da parte 1. Os personagens agora possuem um menu "Talent" que vem acompanhado dos usuais Attack, Skill, Move e Defense, mas você pode pensar que está jogando o primeiro game quando ver a batalha em movimento – não

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

1/4

From Software

RPG - N/D

Previsto para dezembro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★

A From Software está lentamente se tornando uma potência dos RPGs para o PlayStation2. Com Eternal Ring já disponível no mercado, Evergrace programado para final de abril, e um terceiro RPG já a caminho, a companhia tem o mercado focalizado nos RPGs. Não faz mal que não haja nenhum outro RPG atualmente disponível para o jovem sistema.

O terceiro RPG para PlayStation2 na linha da From Software, intitulado 1/4 (lê-se One Fourth, ou Um Quarto), foi inicialmente anunciado na Tokyo Game Show Spring 2000 no Japão e recebeu boas vindas calorosas. No entanto, isso tem mais a ver com o fato dele não ser um jogo de ritmo ou dança (que infestaram o evento), ao invés de uma boa impressão por sua qualidade.

Desde então, algumas novas fotos e informações do jogo foram liberadas. Em primeiro lugar, a jogabilidade gira em torno de um personagem principal e até três outros personagens podem se juntar ao seu grupo dando um total de quatro personagens ao mesmo tempo. No total, haverá oito personagens diferentes para escolher, cada um com seus pontos fortes e fracos. O jogador tem total liberdade para configurar seu grupo da maneira que quiser, como um time poderoso e agressivo, ou um bem balanceado.

As chances são muito boas de que haverá momentos em que você precisará usar certas habilidades ou forças para progredir no jogo. Além dos membros do seu

é algo ruim, considerando que as batalhas do original eram rápidas e incrivelmente animadas com excelentes efeitos de magia. E mais uma vez, o sistema CyFrame, onde certos personagens podem se equipar com armas removíveis, é o foco das batalhas. Mag começa com dois CyFrames de ataque equipados e assim que você começa a jogar, sente a necessidade de elevar estes equipamentos ao nível máximo, assim como no primeiro.

Mas há algumas diferenças que definitivamente separam Evolution 2 de seu predecessor. O já mencionado sistema de variação de clima e tempo promete eventos mais dramáticos, algo que definitivamente faltava para o original. Também há uma nova câmera por trás do ombro para vagar pelo mundo. Parece não ser algo muito útil, já que a visão de cima do primeiro game era absolutamente perfeita, mas há também uma característica que permite a você controlar outros personagens de seu grupo. Apesar de ainda não estar claro se o personagem que você está jogando afeta o jogo, ainda é divertido usar outro personagem para sair por aí (especialmente Chain Gun – ela parece voar ao invés de andar!).

A maior diferença de Evolution 2 sobre o seu predecessor na verdade está nos moldes do sistema de dungeon. Na parte 1, os andares em todas as dungeons

eram gerados aleatoriamente, de forma que se você entrasse em uma dungeon pela segunda vez, seria uma experiência completamente diferente. A parte 2 ainda tem dungeons aleatórias (na verdade, uma dungeon aleatória está acessível na cidade principal e o guarda na entrada se refere a ela como uma dungeon misteriosa cujos andares mudam cada vez que você entra), mas você também encontrará dungeons do tipo pré-definido. De fato, a primeira dungeon que a sociedade define para Mag é pré-definida e seguir por ela é uma experiência notavelmente diferente.

Parece que os personagens estão recebendo melhores dublagens desta vez, já que os momentos de abertura do game mostram os personagens falando com muito mais personalidade do que nos diálogos genéricos da parte 1. A versão japonesa tinha atuação de voz para eventos chave, mas parece que a Ubi Soft irá legendar estas partes ao invés de dublar. Muito ruim, já que vozes em inglês iriam se encaixar perfeitamente ao estilo ocidental dos personagens do jogo. Contudo, as vozes japonesas são muito bem feitas e se encaixam aos personagens perfeitamente, então não há muito o que reclamar quanto a isso.

Evolution 2 está programando para julho e este pode ser o último dos RPGs pré-épicos do Dreamcast.

grupo, há uma fada que aparentemente serve como um cursor para escolher o seu alvo, mas isso não será difícil de se fazer, já que haverá cerca de 100 inimigos atacando você ao mesmo tempo.

Inicialmente, a From Software pensava em fazer batalhas de 100 vs. 100, mas de alguma forma o seu lado da equação caiu magicamente para quatro. Obviamente, poder controlar 100 personagens ao mesmo tempo em uma batalha em tempo real seria algo difícil, e iria sobrecarregar até mesmo o PlayStation2, então o número foi ajustado para apenas quatro. Parece que cada um dos botões (X, O, □ e ▲) irá controlar cada personagem (no estilo usado em Valkyrie Profile, da Enix). Nada foi dito ainda sobre um modo de quatro jogadores, o que faria um jogo parecido com Gauntlet, mas ainda há esperança. O jogo está programado para o finalzinho do ano no Japão.

Z.O.E.

Konami

Ação / Aventura - N/D

Sem previsão de lançamento (Japão)

EXPECTATIVA: ★★★★

É o nosso sistema solar no século XXII. A raça humana expandiu sua colonização espacial das órbitas da Lua e superfície de Marte até Júpiter para adquirir recursos naturais e minerais do planeta misterioso. Na superfície do planeta está a colônia de mineração chamada Antilia – uma operação crítica para o governo da Terra já que os preciosos recursos das minas de Antilia são encontrados apenas em Júpiter.

Um dia, Leo Stenbuck, um jovem de 14 anos, e seus companheiros tiranos são pegos roubando itens de um dos depósitos de Antilia. Enquanto ele está sendo mantido como prisioneiro, a Z.O.E, um grupo militar marciano, começa a atacar a colônia de Antilia. Leo é o único sobrevivente do ataque. Cheio de remorso e ódio diante da cena trágica, ele foge e acaba nos controles do Orbital Frame Jehuty – uma gigantesca máquina de guerra. Sem nenhuma outra escolha, Leo entra na máquina para batalhar contra as forças de Z.O.E.

Esta é a introdução do game de ação/aventura de mech da Konami para PlayStation2, Z.O.E., a sigla de "Zone of the Enders". O game terá um elemento de adventure similar ao de Legend of Zelda para Nintendo 64 – você anda pelo mapa de campo e fala com pessoas nas várias cidades. O elemento de ação será mais próximo ao de Metal Gear Solid para PlayStation – você assume o papel de Leo que pilota o Orbital Frame Jehuty e luta contra as forças de Z.O.E.

O tema principal do jogo é "vida e morte" e Leo é o protagonista sem vontade de viver. A heroína do game é uma jovem de 14 anos chamada Celvice Klein, que dá a Leo esperança e uma razão para viver. A antagonista é uma mulher de 22 anos chamada Viola, que pilota o Orbital Frame Neith das forças de Z.O.E. Ela tem uma personalidade sombria e está sempre na esperança de encontrar o melhor lugar para o seu leito de morte.

O jogo está sendo produzido pela Konami Computer Entertainment Japan (KCEJ) e tem talentos como Hideo Kojima (Metal Gear Solid) como produtor, Noriaki Okamura (da série Tokimeki Memorial) como diretor, Yoji Shinkawa (o character designer de Metal Gear Solid) como mech designer e Nobuyoshi Nishimura (Gundam X) como character designer. É um time de primeira grandeza, que justifica a expectativa em torno deste título. Z.O.E. ainda não recebeu uma data de lançamento.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

WIPEOUT FUSION

SCE / Studio Liverpool

Corrida Espacial - N/D

Sem previsão de lançamento (Europa)

EXPECTATIVA: ★★★★☆

A produtora mais prestigiada da Sony nos primeiros dias do PlayStation era a Psygnosis. A companhia trouxe um talento criativo e idéias inovadoras para o novo processador de polígonos, o PlayStation, e a Sony, sem produtores internos (first party), parecia forte e animada com a luz da Psygnosis. Com o PlayStation2 chegando em breve ao ocidente, a Sony Computer Entertainment da Europa e a Psygnosis, que agora está de volta sob as asas da Sony (com o nome de Studio Liverpool), procuram fornecer a primeira remessa de games animais para o novo console. Um dos primeiros títulos é o notável Wipeout Fusion.

Quando a Psygnosis trouxe Wipeout 3 para PlayStation2 no ano passado a opinião geral foi mista (apesar de nós amarmos o game), mas o game trazia uma versão ultra refinada com alta resolução da série Wipeout com novos times, naves, armas e pistas. Para o PlayStation2, o Studio Liverpool tem um acervo de idéias completamente novo para levar a série para o próximo milênio.

A história por trás de Wipeout é escassa e serve principalmente como justificativa para o foco central do jogo – a corrida – mas a história de fundo do Studio Liverpool dá o tom para o jogo. "É hora de entrar em um novo século com novo hardware, novas técnicas e uma refrescante aproximação das tarefas à frente," indica a nota à imprensa da companhia. "É 2150 d.C. e a Federação descobriu a nova liga Wipeout F9000. A nova geração de naves anti-gravidade, exibem velocidade e sutileza com níveis sem precedentes de pilotagem – as naves originais tinham apenas sete parâmetros que definiam o seu controle – as novas naves têm 48! Elas também são capazes de realizar manobras realmente anti-gravitacionais, podendo correr em pistas de cabeça para baixo, ou em qualquer ângulo que o jogador escolher."

Expandindo a jogabilidade para um novo nível, o Studio Liverpool criou níveis inteiramente novos para se correr. Mas eles não são apenas novas pistas. Eles possuem aspectos interativos, e permitem aos corredores deixarem completamente o caminho padrão. As pistas foram desenvolvidas para dar mais liberdade aos jogadores, podendo correr pelo curso normal, ou pegar numerosos caminhos, onde pode-se encontrar novos sistemas de arma e novos cenários e ambientes para interagir. As naves são mais fáceis de pilotar também. Você pode girar de lado em pistas inclinadas, ou até mesmo correr de cabeça para baixo quando necessário, talvez uma pontinha do irmão de Wipeout, Rollcage.

Além disso, Wipeout Fusion traz mais modos de jogo e opções. Não há apenas torneios e Quick Races para entrar. Vários modos de jogo, ainda não revelados, permitirão que você vare noites jogando sozinho ou com seus amigos.

O Studio Liverpool foi responsável pelo Wipeout original, Colony Wars, Psybadeck, Krazy Ivan e Wipeout 209, e lançou Formula One e Destruction Derby. A Sony Computer Entertainment ainda não anunciou o jogo para os EUA ainda, mas com certeza ele chegará ao mercado americano. Além disso, Wipeout Fusion deve fazer uma aparição durante a E³, agora no início de maio.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

SILPHEED: THE LOST PLANET

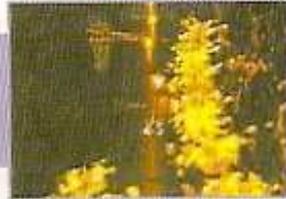
GameArts / Capcom

Tiro Espacial - N/D

Previsto para julho de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★

Silpheed foi originalmente lançado para computadores PC8801 em 1986, com uma versão lançada sete anos mais tarde para Mega CD, em 1993. Agora, passados mais sete anos, a mais nova versão desta fenomenal série de tiro está programada para PlayStation2 para julho de 2000. Basicamente, o jogo é um game de tiro espacial com scroll vertical (a tela se move para cima). No entanto, assim como na maioria dos games de tiro 2D com gráficos 3D da atualidade, Silpheed: The Lost Planet incluirá algumas cenas que rolam na tela.

Em Silpheed, a nave é equipada com um escudo que pode levar muitos tiros antes da nave explodir. Quando o escudo e a nave são destruídos, o jogo acaba. Esta é uma aproximação levemente diferente de muitos dos games de tiro de hoje, onde você morre com um único tiro, mas tem algumas vidas. Você também pode segurar o botão de tiro para desferir um poderoso ataque especial.

O jogo vem com um total de seis estágios e cada um deles é dividido em um número de sub-áreas. No começo de cada estágio você tem a oportunidade de escolher as armas que sua nave carregará, exatamente como na versão Sega CD. Escolher a arma certa para a área que você vai jogar terá um papel muito importante na dificuldade que você enfrentará.

Silpheed é um dos jogos de tiro mais bem executados e detonador de dedos já lançado em qualquer plataforma, caindo em um abismo de obscuridade devido ao marketing não existente. Vamos esperar que a versão para PlayStation2 possa fazer jus ao alto nível de jogabilidade de seu predecessor e tenha melhor sorte nas vendas.

GAMERS - GAME NEWS

RAPIDINHAS

Uma data para Dragon Quest VII, Final Fantasy IX e Coca-Cola juntos, mais Biohazard, música digital nos portáteis e até máquina de costura! São as Rapidinhas desta edição. Confira as últimas novidades do mundo do videogame.

Como Vai o Concorrente de Final Fantasy?

Depois de sumir por algum tempo após os seus últimos adiamentos (de dezembro de 99 para março de 2000 e então desta data para um dia indefinido na metade deste ano), **Dragon Quest VII: Warriors of Eden**, a mais nova versão do game da Enix concorrente de Final Fantasy, apareceu ao público na TGS Spring 2000 que ocorreu no final de março. O jogo não estava muito diferente do que havia sido apresentado anteriormente e por isso não chamou a atenção do grande público, apesar da enorme expectativa em torno do título. O demo incluía uma passagem por uma cidade, um giro pelo mapa e algumas batalhas em uma dungeon. Um aspecto que não foi mostrado antes é que você pode conversar com os membros de seu grupo durante as batalhas.

Os representantes da Enix na TGS comentaram também sobre a versão americana do game, que já está confirmada, mas ainda sem data definida. Tudo depende do progresso da versão japonesa, mas o mais provável é que Dragon Quest VII saia por volta do final de 2000 nos EUA. Quanto a data de lançamento de Dragon Quest VII: Warriors of Eden, boatos mais recentes, que emergiram no Japão após a TGS, vindos dos distribuidores de games, indicam o dia 18 de maio (praticamente um mês antes do lançamento de Final Fantasy IX) como uma grande probabilidade. O logo do game já foi definido, seguindo um padrão adotado pela série concorrente, com um elemento do enredo (no caso uma caravela) no fundo do logo. Os rumores ainda indicam que a caixa e o manual de Dragon Quest VII também já foram

Música Digital nos Portáteis

A possibilidade de baixar músicas no formato MP3 para o seu portátil está chegando. Para o Dreamcast, a Sega está preparando um novo **VMU capaz de armazenar e reproduzir as músicas digitais**. Como o console pode conectar-se a Internet, você poderá baixar as músicas diretamente para o VMU especial, que tem uma capacidade de armazenamento de 64 MBytes (o dobro da maioria dos MP3 Players), que permite arquivar cerca de 15 músicas em MP3. O novo VMU é usado exclusivamente para armazenar músicas da rede e reproduzi-las, sendo apresentado em cor prata e acompanhando fones de ouvido. O aparelho do Dreamcast foi apresentado na TGS Spring 2000 e está previsto para a metade do ano no Japão.

Os sistemas portáteis também estão ganhando um acessório similar, fabricado e distribuído pela Songboy.Com. A empresa estará lançando **cartuchos especiais** para **Game Boy Color** e **Neo Geo Pocket Color** por volta de maio nos EUA, a cerca de 79 dólares. O Songboy poderá reproduzir músicas digitais nos formatos MP3, WMA, AAC, AC3, MPR, VRC, WAV e SDMI no seu portátil, além de exibir as letras da música na tela! O cartucho Songboy terá os botões básicos de controle no topo, assim como um controle de volume e conector para fone de ouvido, além de uma porta USB para que você possa conectar o sistema ao computador e baixar as músicas para o cartucho (já que você não pode se conectar à internet diretamente com o portátil). O acessório virá com 16 MBytes de capacidade, expandível até 32 MBytes.

O Novo Portátil da Nintend

Novas informações sobre o **Game Bo Advance** foram reveladas durante Developers Conference em Seattle. O GBA, portátil de 32-bit da Nintendo, terá gráfic melhores do que o console Super NES 16-bit e é capaz de gerar gráficos pseudo 3 com efeitos de Mode 7 para sprites individ ais. Yoshi Story foi o primeiro jogo que a Ni tendo usou para demonstrar o poder do GB o game tinha efeitos 2D e 3D como na ve são N64 de Yoshi Story.

O ousado portátil terá 4 botões e un tela de cristal líquido maior, assim como Neo Geo Pocket Color. Um novo chip de so foi adicionado ao sistema, que contém do canais PCM de 8-bit e suporte para Midi. Link Cable do GBA poderá linkar até 4 apar lhos ao mesmo tempo. Nos cartuchos portátil, um novo esquema de proteção co tra cópia será usado para prevenir a pirat ria. Outra característica interessante é u decompressor de vídeo no estilo AVI embu do para permitir que o GBA possa rod vídeos.

Quanto a data de lançamento, ainc está no ar. Algumas fontes dizem que ele ai da está programado para agosto deste ar no Japão e início de 2001 nos EUA, enqua to outros afirmam que ele foi adiado para um data indeterminada no próximo ano. Os pa tidários desta última afirmação, justifica que a Nintendo está com problemas na pr dução de telas de cristal líquido e por iss não conseguirá atingir a meta de 500 mil ur dades vendidas por mês; daí o adiamento

Para garantir a qualidade dos jogos, Nintendo do Japão já nomeou o departame to de desenvolvimento Mario Club para evit que títulos de baixa qualidade sejam lanç dos.

confeccionados, o que pode indicar realmente a confirmação do lançamento em maio.

A nona versão do épico da Square, concorrente direto de Dragon Quest, já está preocupando a Enix. Após meses e meses seguidos, Dragon Quest VII permaneceu no topo da lista dos títulos mais esperados; mas, recentemente, com a aproximação do lançamento de Final Fantasy IX (19 de julho), o título da Square conseguiu a façanha inédita de ultrapassar a expectativa do game da Enix na preferência do público japonês. A série da Enix sempre vendeu mais do que a da Square, desde o primeiro até o sexto game. Será esta a primeira vez que um título de Dragon Quest perderá para o seu rival Final Fantasy? A batalha do milênio está cada vez mais próxima. Quem vencerá, Dragon Quest VII ou Final Fantasy IX?

PS2 Impulsiona Venda de DVD

O mercado japonês de DVD-Video que sempre foi tímido, cresceu 60% desde o lançamento do PlayStation2. Cerca de 60% dos proprietários de PS2 compraram mais de três filmes durante todo o mês de março, 30% alugaram filmes em DVD nas grandes locadoras e 15% dos proprietári os do console usam o sistema principal mente como um DVD-Player.

O que se passa na Square?

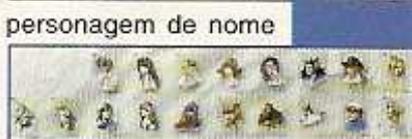
A gigante dos RPGs está bem agitada ultimamente, cheia de novidades para todos os seus fãs. Para começar, a empresa anunciou que irá lançar uma nova série, apenas com re-lançamentos, chamada **Square Millennium Collection** no Japão, começando no dia 29 de junho. Os três primeiros jogos da série são **Saga Frontier**, **Saga Frontier 2**, **Final Fantasy Tactics** e **Brave Fencer Musashiden** para PlayStation, cada um deles saindo por apenas 3800 yens (uns 35 dólares), cerca de 40% mais barato do que as versões originais.

Lembra daquele CD que acompanhava o game Chocobo Magical Dungeon, que vinha cheio de saves para games da Square? Pois é, a empresa está planejando lançar mais um destes discos, o **Memory Card Data CD**, previsto para julho, com **saves especiais** para certos jogos da Square. Prevê-se saves para jogos como Final Fantasy VII e VIII, Seiken Densetsu: Legend of Mana, Chrono Cross e muitos outros. Será um total de 143 saves no disco, alguns deles habilitando segredos dos games como armas e itens secretos.

A Square ainda está planejando lançar uma série de **cards colecionáveis** de Final Fantasy chamada **Final Fantasy Art Edition**. Os cards serão lançados tanto no formato pacote (com 10 cards) quanto em caixas (com 15 cards). A primeira edição estava com data programada para 14 de abril, contendo personagens de FFI, FFIV e FFVII (com personagens como Chocobo, Sephirot e Vincent); a segunda edição trará personagens de FFII, FFV e FFVIII; por fim, a terceira edição apresentará personagens de FFIII, FFVI e FFIX.

As coisas vão bem também para o criador de Final Fantasy, **Hironobu Sakaguchi**. O mestre dos RPGs recebeu um **prêmio** merecido, o Hall of Fame Award, da **Academia de Artes e Ciências Interativas** nos EUA. Já não era sem tempo.

Recentemente, houve também uma mudança no alto escalão da gigante dos RPGs. A Square anunciou que o diretor da Digicube, **Hisashi Suzuki**, será nomeado **Diretor Presidente e Representante** da Square a partir de 1º de maio. O motivo desta mudança é o PlayOnline, já que Suzuki estará no comando deste serviço em rede da Square para o PlayStation2.

E como não poderia deixar de ser, a empresa ainda reserva grandes surpresas para o seu próximo sucesso de vendas. A **Square está se unindo** com ninguém menos que **a Coca-Cola** para uma grande campanha chamada **Digital Future** no Japão. O primeiro fruto desta união foi um **comercial** da gigante dos refrigerantes **com os personagens de Final Fantasy IX**, uma cena em CG produzida pela Square onde Zidane, Vivi, Steiner e uma personagem de nome desconhecido perseguem uma tampinha de Coca-Cola. Além disso, as duas empresas estarão lançando uma série de **cards colecionáveis** (diferente da supracitada série Final Fantasy Art Edition) e de **bonecos** dos personagens de Final Fantasy VII, VIII e IX. As séries já estão sendo distribuídas desde 17 de abril no Japão, e aqueles que comprarem garrafas de 500 ml de Coca-Cola têm a chance de receber cards e bonecos. Estes bonecos estão disponíveis tanto em tamanho normal quanto na forma SD.

E por falar em **Final Fantasy IX**, a empresa está revelando cada vez mais detalhes com a aproximação de sua data de lançamento, prevista para **19 de julho**. Para começar, a Square exibiu a **silhueta** de **cinco novos personagens** misteriosos, que serão revelados em breve. Final Fantasy IX ainda terá um número de **mini-games** e **eventos extra** não encontrados nos games anteriores. Por este ser o último game da série de um único dígito, a Square está tentando fazê-lo um pouco **diferente das versões anteriores**; por exemplo, o jogo usará mais **cores quentes** ao invés da predominância das cores frias de Final Fantasy VII e VIII, e os traços do character design **Yoshitaka Amano** estão de volta, como mostram as **ilustrações** recentemente divulgadas. Em resposta a algumas reclamações dos fãs, a **duração das magias e invocações** será **menor**; as **batalhas** irão envolver **mais táticas e estratégias**; os **cristais** retornarão e terão um papel importante no jogo.

Steiner

Bordando com o Game Boy

Em uma iniciativa surpreendente, a famosa produtora de máquinas domésticas de costura **Singer** está desenvolvendo uma nova **máquina de costura** que é linkada ao **Game Boy Color**! A nova máquina é chamada **Nu-yell**, que pode trocar dados com o Game Boy Color usando o Link Cable. Você pode desenhar diferentes figuras ou padrões no Game Boy e a máquina irá bordar o modelo em camisas, panos ou o tecido que você quiser. Mais de 300 padrões e figuras pré-definidos estarão disponíveis no sistema. A Nu-yell estará disponível no Japão em maio por cerca de 50 a 60 mil yens (480 a 580 dólares).

Novas de Bio Hazard

Após a destruição de Raccoon City em Bio Hazard 3, a Capcom anunciou as novidades para o **próximo capítulo da série** (provavelmente a **seqüência para PS2**). No novo game, você irá controlar **personagens da Umbrella**, ao invés dos membros da S.T.A.R.S., para que você saiba a verdade por trás do risco do vírus de um outro ponto de vista e o **controle** do game também será **diferente** dos antecessores.

Além disso, há rumores de que a Capcom esteja planejando adaptar **Bio Hazard Code: Veronica** do Dreamcast para **PS2** e de que esta versão incluiria um **demo de Bio Hazard 4**.

Espaço do LEITOR

Edição 65

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION - BREATH OF FIRE 3 - FIN..?

Olá pessoal da Gamers. Temos diversas dúvidas em alguns jogos do PlayStation e gostaria que me respondessem: **1ª)** Em Tomb Raider 4, na fase "The Lost Library" já fomos em todas as salas e há uma delas onde se encontra uma harpa. O que devemos colocar e onde encontrar? **2ª)** Em Breath of Fire 3, como atravessar o deserto (direita, esquerda, etc.)? **3ª)** Como fazer para habilitar o 12º G.F. em Final Fantasy 8 e se possível, respondam como ganhar os cards, de cima para baixo, da página 05: o 4º card; da página 08: o 1º, 3º e 5º; da página 09: o 1º, 3º, 7º, 8º e 10º; da página 10: o 2º e 6º.

Olá Nayhara, então vamos diretamente às suas dúvidas, mas não garantimos respostas 100% precisas (somente 99.8% de garantia). **1ª)** *Na fase The Lost Library, ao pegar a Harpa, você deve usá-la, mas antes você deve encontrar uma tocha (em uma das salas entre dois pedestais). Acenda-a e saia da sala, seguindo pelo corredor e entrando na sala seguinte, um espírito de fogo aparecerá! Jogue a tocha sobre as tábuas no chão para abrir passagem e garantir que você pegue o Music Scroll. Use o mesmo com a harpa e Lara irá tocar, abrindo passagem à esquerda para você continuar.* **2ª)** *No deserto, haverão três estrelas (Evening Star, do lado esquerdo, North Star, centro, Fake North Star à direita). Siga a Fake North Star durante quatro noites (toda vez que você acampa ou entra em batalha, cuidado para não perder a direção do caminho). Na quarta noite, você avistará algumas luzes vermelhas no horizonte. Continue seguindo a Fake North Star até que as luzes da cidade comecem a se apagar. Neste momento, siga a North Star (dê duas voltas para a esquerda). Quando as estrelas se alinharem, você entrará numa batalha diferente. Detonando a criatura, Nina passará mal e você terá de matar o Rakda (o bicho parecido com camelo) e pronto.* **3ª)** *Se estiver falando de Doomtrain, é muito trampo. Você deve possuir seis Malboros Tentacles, seis Stell Pipes e seis Remedy+ (refinado com a habilidade Med-LeV-Up). Pegue o Solomon Ring (em Tear's Point na região de Esthar) e usá-lo. Quanto aos cards, eis o que conseguimos: o quatro card da página 05 é o de Pupu (conseguido apenas com o evento dos discos voadores); da página 08, o primeiro card é o de Chubby Chocobo (conseguido com o garoto sentado no banco do lado de fora da biblioteca de Balamb), o terceiro card é o de Gilgamesh (derrotando o líder do CC Group, CC King), o quinto card é de Chicobo (conseguido com o garoto que corre ao redor da Garden de Balamb); da página 09 o primeiro card é o de Carbuncle (tome parte no evento do CC Group e derrote CC Heart), o terceiro card é o de Leviathan (derrote CC Joker durante o*

...AL FANTASY VIII - O DÉCIMO SEGUNDO G.F. - PEGANDO CARDS...

BIOHAZARD 3: LAST ESCAPE - JOGAR COM WHITE - DK PARA PS?

evento do CC Group), o sétimo card é o de Alexander (derrote Piet na Lunar Base durante o terceiro CD), o oitavo card é o de Phoenix (conseguido com um cara de azul perto da construção do presidente de Esthar), o décimo card é o de Doomtrain (do dono do bar em Timber, ele deve estar atrás de sua mesa); da página 10 o segundo card é o de Kiros (ganhe do homem cansado em Deling City), o sexto card é o de Irvine (conseguido com uma mulher na estação em Fisherman's Horizon).

Olá pessoal da Gamers, tudo legal? Meu nome é Pablo e estou jogando Biohazard 3: Last Escape. Eu gostei muito do game, o som leva vantagem sobre o BH2, as cenas em CG e tudo mais. Eu terminei o BH3 em 07:51:04 (muito não) mas foi porque eu dei mancada; eu fiquei zanzando no mesmo lugar quase o tempo todo e tive que ficar lendo a revista, então taí o motivo de tanta demora. Agora preparem-se porque aí vem chumbo grosso: **1ª)** Depois que eu terminei BH3:LE, apareceram três opções: Continue, Restart e The Mercenaries. É assim mesmo? E quanto ao epílogo, pois terminei o game e não vi epílogo nenhum. Tem algum segredo? **2ª)** E em Real Bout Fatal Fury Dominated Mind, tem algum jeito de pegar o White? Como? **3ª)** Será que a Rare vai lançar algum Donkey Kong para o PlayStation? Por enquanto é o que queria saber. Até a próxima!

PABLO DA SILVA XISMEDES — BETIM - MG

*Como vai Pablo? Tudo pelas ordi? Ficou difícil de engolir essa de "ficar zanzando pela cidade (mas tudo bem, finja que acreditamos, ha, ha, ha....). Mas deixando os comentários e acatando suas dúvidas, vamos às respostas: **1ª)** Sim, é isso mesmo. Os epílogos aparecem dependendo de seu desempenho ao terminar o game. Você deve determinar o game no menor tempo possível, mas jogando na dificuldade de Heavy (no Light não adianta). Este é o segredo. **2ª)** Ter, até que tem, mas infelizmente é só através do uso de Game Shark. Se quiser ter o gostinho de jogar com o risadinha, então use os seguintes códigos: D019AD3C 0A00, 801A1254 0016, D019AD3C 0A00 e 801A1258 0016. **3ª)** Hm... dificilmente, pois a Rare tem contrato de exclusividade com a Nintendo. Mas com tanta coisa acontecendo (união de softhouses para criação de novos jogos, por exemplo a SNK e a Capcom...), pode-se esperar de tudo, por mais remoto que seja. Até a próxima!*

JACQUELINE - FÃ DE RYO SAKAZAKI E KING - RYO SAKAZAKI É...

Hey galera, olha eu aqui de novo!!! Na edição 59 vocês disseram que a King e o Benimaru seriam um para perfeito, certo? A King gosta muito do Ryo Sakazaki, sem dúvida. E o Ryo também

gosta muito dela. Só que ficam no "chove e não molha", são tímidos... Falo que tô certa porque tenho alguns gibis japoneses que falam isso. Uma pergunta,

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados**, **bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

Sony PlayStation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Sony PlayStation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcisio Lopes (Mik $2518)

Nintendo 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

... KING - JACQUELINE - KING TEM SOBRENOME?........

qual o signo dela? E do Ryo? Porque King nunca falou dos seus pais? Ou melhor, nunca revelou-os? Morreram? Abandonaram eles (King e Jan)? Ela que fugiu de casa? Ela já teve algum namorado antes? E o Ryo? Por favor, agora me dêem as características pessoais do Ryo! Só sei que ele tem 24 anos, 1,79 m, tipo sanguíneo O! Ryo é louro ou pintou o cabelo?

JACQUELINE T. ARIGA — SÃO PAULO - SP

Como vão indo as coisas Jacqueline? Muito bem, pelo visto você é fã de carteinrinha destes e muitos outros personagens. Não há sobre eles, mas para não dizer que não damos espaço a todos os tipos de perguntas, eis o que conseguimos sobre "seus personagens".

RYO SAKAZAKI
Estilo de luta: Kyokugen-ryu Karate
Data de aniversário: 22 de agosto
Altura: 1,79cm **Peso:** 68kg
Tipo sanguíneo: 0
Cor dos olhos: Castanhos claros
Cord do cabelo: Louro
Origem: Japonesa
Familia: seu Takuma e irmã Yuri
Seu maior tesouro: Sua moto reformada

KING
Estilo de luta: Muai Thai
Data de aniversário: 8 de abril
Altura: 1,75 cm **Peso:** 58kg
Tipo sanguíneo: A
Cor dos olhos: Azuis claros
Cord do cabelo: Louro acastanhado
Origem: Francesa
Familia: seu irmão Jean
Seu maior tesouro: Sua colecão de taças

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

Clube Animalesco
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

Pro Racers Association
Rua Aurélio Reis, 43, Bairro Jardim Itú, Porto Alegre - RS CEP 91380-330
Exclusivo para jogos de corrida para Playstation, tipo simulation e arcade. Respondemos qualquer dúvida sobre jogos de corrida e damos dicas.

Legacy of Players
Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

FIWOC - Federação Internacional Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

Cube Animalesco
Rua Rafael Bandeira Teixeira, 929, Ponta Porã - MS CEP 79900-000
Associe-se em um dos mais vantajosos clubes de games. Todos os meses sorteamos CDs. Associe-se e descubra as nossas outras vantagens.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

FRASE DA SEMANA! *"Todo começo começa no início, mas por que todo final finaliza quando se chega ao fim? — **Bisonho Tchomps***

SÓ NA NÓIA! Boa tarde, noite ou dia, pois não sei a que hora alguém vai ler essa síntese de meus mais profundos dúvida vamos a eles, meus dúvidas são espada, como eu: **tg 45** Porque o zumbi é morto e é vivo e depois de alguns tiros morto de novo? **(sen 30º)⁻¹)** Por que Zell em seu limit break "M Final Heaven" dá uma volta no planeta inteiro, deixando seu colegas esperando um tempão? **III)** Eu fico em MANDY BEACH em FF8, e só encontrei um disco voador, não consegui pesca nenhum mandi, ou bagre para os leigos, como faço para pesca-los e para que servem? **V 16)** Por que seu pai não é homem sua mãe não é mulher? **(1/5)⁻¹)** Por que o Kenny de SOUT PARK não tira seu capuz, ele tem vergonha de mostrar su cabeça, que rasparam quando ele passou no vestibular, e língua extra-terrestre? **1,5 x 4)** OSSI REL ODNATNET UOTS EUQ OPMET ZAF? **666)** Por que o Wario não para de rir, Donkey Kong é rancoio e o Luigi é uma libélula esvoaçante? **p** Por que uma revista de games colocaria fórmulas de física na bordas superiores de suas páginas, como S = So + vt e E - = U, esta não necessariamente nesta mesma ordem, será qu é porque Seis gostam muito de So r vt que U Eugênio é o qu - ri da galera da Gamers? **60,:)** Escuta essa, as personagen principal de Parasite Eve 2, são muito parecidas, elas são irmã ou alguma coisa desse gênero? **Meia Nove)** Agora é a dúvid que está me matando, porque o PÃO beijou o PACU, será qu ele é vi... ciado em POKÉMON, enganando o PIKACHU com PACU? Até menos, pois estou sentindo a escuridão chegand até mim, sombras geladas circundam-me...

UI QUE FRIOZINHO — CAMPINAS - SP

*Como? Não estamos ao vivo pela TV? Ah, então que os noiado do planeta se explodam. Vamos responder a carta de Ui Qu Friozinho, a começar pelo começo: **2^2.1-3=1)** Simples: rea ção nervosa! Quando um morto morre, seus nervos (todo putrefados) tendem a reagir. **(▲²=C²+C²)** Oras, seu limite um prêmio que dá direito a uma volta ao mundo e 8o décimo de segundo, somente um Papa-Léguas ou um conseguir fazer a volta tão rápido. **I+I+I=?)** Primeiramente, você deve te uma vara de pescar (pode ser um palito de dentes), entã você deve amarrar uma minhoca de briga e jogar a isca, linh e a vara de pescar dentro do rio e esperar a minhoca de brig dá uma "bifa" nos peixes — eles servem para serem solto novamente. **V17)** Uê, seus familiares não souberam respon der? **(6/10)³)** Se você já assistiu algum episódio de Terrenc e Philip (ou algo parecido), sabe que existe um cara feio qu usa um saco de pão cobrindo o rosto. Kenny achou melho enfiar um saco de bolacha na boca e cobrir o máximo de se corpo com roupa para não ser criticado pela sociedade. Des de então, ele aprendeu a falar o dialeto "Hum... Mmmm..." muito usada por políticos em época de eleição. = 6 !ENTNEMADIPAR SOMEDNETNE SÒN ,ODAÇARGNE? **999** Porque a dentadura de Wario é grande demais, o Donkey burro e Luigi é o irmão do Mario. **pi²)** Porque estamos desen volvendo uma bomba (quem iria suspeitar de fórmulas tã ridículas e simples usadas nas bordas de uma revista?) En tão sempre olhamos as brodas e pronto, embramos de tud Ninguém precisa saber que lançaremos uma bomba de 1 mil Megatons em Brasília, acabando com todos os político **61,:)** Sim, elas gêmeas univitaminas! **Eh!, nova Meia)** Nã entendemos nada sobre Pokémon. Temos de ir, pois um che ro de telha queimada está paidando no ar. Adios...*

FERAS DO TRAÇO

Aline de Miranda Santos
São Paulo - SP

Ricardo de S. Sanches
Ribeirão Preto - SP

Felipe Duarte dos Santos
Astolfo Dutra - MG

Rafael dos Santos Kirschner
São Paulo - SP

Fagner Alves de Almeida
Itapevi - SP

Pedro Marcelo Becel
Pinhais - PR

PLAYSTATION

Levels bônus

Para habiltiar os levels 11 e 12, três de seus personagens devem estar no level 10 com 100 skill cada. Quando você jogar com um quarto personagem, os dois levels serão destravados até que você eleve o level desses personagens para 10 e skill para 100. Para habilitar o level 14 todos os cinco personagens devem estar no level 10 com skill 100.

Ultimate Saber

No level 14, enfrente 100 oponentes, incluindo todo tipo de tropa do game para habiltiar o Ultimate Saber. O Ultimate Saber habilita 1-hit mata para todos personagens inimigos, exceto chefes. Você pode ativá-lo no menu que aparece quando o game é pausado. Nota: você apenas precisa adquiri-lo uma vez com um dos personagens para que todos os personagens no modo (one ou two player) possam usá-lo.

Fase Final Battle

Use os seguintes passos para passar pela sala de campo de força multi-colorida. Há doze seções na sala de campo de força. Numere cada seção de 1 a 12:

[1][2][3][4]
Saída 5 [5][6][7][8] Entrada 8
[9][10][11][12]

O caminho para caminhar pelas salas com o campo de força é:
Vermelho: Entrada-(8)-7-6-2-3-
Laranja: (4)-8-12-11-
Amarelo: (7)-11-12-8-
Verde: (4)-8-12-11-7-6-10-
Azul: (9)-10-11-12-8-7-3-
Púrpura: (4)-3-7-11-10-9-5-Saída
Se fizer corretamente, as force shields irão mudar para a próxima cor quando entrar em uma sala marcada entre parêntes.

PLAYSTATION

TRIPLE PLAY 2001

Dream team da EA Sports

Selecione a opção "Single Game" no menu principal. Então na tela de seleção de time, pressione (←, →) seis vezes. Se você entrar com o código corretamente, a frase "Triple Play Baseball" será dita. Alternativamente, segure L1 + R1 e pressione ←, → (3 vezes), X na tela de seleção de time.

Para jogar com o EA Sports Dream team no modo Big League Challenge, selecione "Big League Challenge" no menu principal. Então, na tela de seleção de time, segure ↑ + L1 + R1 até a frase "Triple Play Baseball" ser dita. Este time consiste dos produtores do game com super atributos.

Island stadium: vença dez games em seqüência no modo season.

Satchel Paige: arremesse três strike outs consecutivos no modo season para habilitar Satchel Paige como um free agent.

Willie McCovey: faça três homeruns consecutivos no modo season para habilitar Willie McCovey como um free agent.

Defense power-up: obtenha três double plays em um game no modo season.

Invisibilidade: faça dois triples com o mesmo jogador em um game no modo season.

Jogadores magros: faça um homerun com um jogador que pese menos que 160 libras.

Jogadores gordos: Faça um homerun com um jogador que pese mais de 250 libras.

Big baseball: Arremesse nove strike outs consecutivos no modo season.

Baseball flamejante: Arremesse seis strike outs consecutivos no modo season.

Times secretos: Vença a World Series no modo season. Você pode continuar jogando com alguns times secretos incluindo The World All-Stars, Dominican Repu-

blic All-Stars, The Legends e The Triple Play Team.

Homerun sounds: enquanto corre ao redor das bases após um homerun, pressione ▲ para ouvir um som suave, □ para ouvir um som alto ou ○ para ouvir um apito.

Habilitar cheats facilmente: comece um game no modo two player usando ambos os controles. Fique fazendo homeruns e triples pressionando X (2 vezes) no controle 2 quando lançar. Adicionalmente, faça um shutout ou perfect game contra o player two em um 9-inning game. Você pode também habilitar os códigos nos modos single game ou exhibition.

Comentários: entre com um dos seguintes códigos durante o jogo para ouvir o comentário correspondente:

Informação de batter adicional: segure L1 + L2 + R1 + R2 e pressione ←, □, ↑, ▲. Nota: funciona apenas com alguns jogadores.

Comentário histórico: segure L1 + L2 + R1 + R2 e pressione ↑, ▲, →, ○.

Trivia: segure L1 + L2 + R1 + R2 e pressione ↓, X, →, ○.

Tempo: segure L1 + L2 + R1 + R2 e pressione X, ↓, ▲, ↑.

Lista de pontos: o game dá pontos por fazer certas coisas no modo season. Esses pontos podem ser usados no season store para comprar novos stadiums, jogadores lendários e melhores atributos. O sistema de pontos é o seguinte:

Evento	Pontos
Double	200
Triple	300
Homerun	300
Grand slam	400
Stolen base	200
Double play	300
Triple play	500
Strike out opponent	200
RBI	100
Vitória	100

NINTENDO 64

ALL-STAR BASEBALL 2001

Jogadores pequenos

Entre com "TOMTHUMB" como um código na tela de cheat.

Big baseball

Entre com "BCHBLKTPTY" como um código na tela de cheat.

Baseball trails

Entre com "WLDWLDWST" como um código na tela de cheat.

Time Lizard

Selecione o modo exhibition e escolha Kaufmann Stadium. Então, durante o game, acerte um dos sinais que diz "Win a lizard" para transformar todos os jogadores do time em lizards.

NINTENDO 64

Jogue como President Weller

Complete o game na dificuldade ultimate. Então, na tela título, pressione L, R, L, R, Start. Se você entrar com o código corretamente você ouvirá um som.

Jogar como um alien

Complete o game na dificuldade ultimate. Então, na tela título, pressione L, R, L, R, Z. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

Modo Extra

Complete o game na dificuldade ultimate. Então, na tela título, pressione L, R, L, R, A. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som, e a palavra "Extra" irá aparecer no canto inferior da tela.

NINTENDO 64

POKEMON STADIUM

Amnesia Psyduck

Consiga todos os 151 Pokémon no hall of fame.

Surfing Pikachu

Complete o game.

Mew

Mew se tornará jogável, como um "Rental" Pokémon, na versão Round 2 do game. Só dá para jogar com ele nos modo Prime Cup tournament, Gym Leader Castle, Free Battle e Mewtwo Battle.

Mewtwo Battle

Complete todas as Cups no modo Stadium e derrote todos os oponentes no Gym Leader Castle. Mewtwo é o último oponente que você encontra nas versão Round 1 e Round 2 do game.

Round 2

Complete o game para habilitar uma versão mais difícil dos modos Stadium, Gym Leader Castle e Mewtwo Battle.

Jogar Pokémon mais rápido

Complete a Poké Cup para obter um adesivo na GB Tower. Isto irá permitir que você jogue Pokémon no Nintendo 64 duas vezes mais rápido. Se você vencer o Masterball na Prime Cup, uma "Superfast" será destravada na GB Tower. O título mudará para "Doduo GB Tower". Pressione C-◀ para ativar.

Apresentação mais rápida

Complete o Gym Leader Castle. Então, quando você quiser completá-lo novamente, vá par o Gym Leader Castle, vá direto para a Elite 4 e derrote seu rival.

Adesivos bônus

Complete o modo R-1, derrote Mewtwo, complete o modo R-2 e derrote Mewtwo novamente. Entre na tela gallery e então segure L + R e coloque o cursor sobre a opção "Print". Continue segurando os botões até "Print" mudar para "Bonus" para acessar mais dezesseis adesivos.

Comece com os três Pokémon iniciais

Quando você começar um new game, você pode começar com os três Pokémon iniciais recomeçando e escolhendo um deles no Pokémon do Game Boy. Então, capture um Pidgey ou Rattata. Salve-o para os boxes em Pokémon Stadium. Repita os passos com um Pokémon diferente até conseguir os três. Você também pode salvar e manter o Pokémon do game antigo que você ainda quiser, antes de começar.

Evitar recoil damage

Se você usa um ataque que você sabe que irá destruir o Pokémon oponente, mas irá te atingir, certifique que seu Pokémon tenha pelo menos 20 HP restante. Use o ataque e você não sofrerá o recoil damage.

RIDGE RACER 64

Galaga '88 mini-game

Termine Ridge Racer Extreme Extra em primeiro lugar para jogar uma fase do clássico Galaga '88. Destrua todos os quarenta aliens para habilitar o carro Galaga '88.

Caddy car

Comece uma corrida na primeira pista do modo Grand Prix. Então, no começo da corrida, vire seu carro na parede até atravessá-la. Uma corrida reversa deverá começar. Vença esta corrida para habilitar o caddy car.

Car preview

Na tela de seleção de carro ou trophy, pressione C-▲, C-▶, C-▼, ou C-◀ para mudar a visão e rotacionar o carro.

Motion blurring

Durante um instant replay, pressione C-◀ para um efeito de blur.

Reverse 360 Powerslide

Fixe a opção drift mode para "RR64". Comece um jogo e pegue uma curva fechada. Pare de acelerar, vire na direção oposta da curva e acelere novamente enquanto está virando. Se fizer corretamente, seu carro irá virar ao redor durante o powerslide. Depois de virar ao redor, controle o carro como em um normal powerslide e realinhe com a pista. Isto permite que seu carro faça curvas sinuosas sem frear ou perder velocidade.

DREAMCAST

MDK2

Artwork secreta e sons

Insira o GD no seu drive de CDROM para encontrar imagens .JPG e sons .WAV do game no diretório "mdk2".

Matrix Mode

Para obter o "Matrix Mode" (que é como um modo slow motion), jogue como Max the dog. Então segure R e pressione ↑ quatro vezes.

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X + Y.

Músicas do game

Toque da faixa dois em diante do GD em um CD player para ouvir músicas do game.

DREAMCAST

Todos os carros (versão européia)

Entre com "CARNIVAL" como um nome.

Todos os carros (versão americana)

Entre com "CARTOON" como um nome.

Todas as pistas (versão européia)

Entre com "TRACKER" como um nome.

Todas as pistas (versão americana)

Entre com "TRACTION" como um nome.

Selecionar armas (versão européia)

Entre com "SADIST" como um nome e então pressione L + R durante o jogo.

Selecionar armas (versão americana)

Entre com YOY como um nome e pressione L+R para mudar de arma.

Editar Progress Table (versão americana)

Digite "GOATY" como seu nome. Então, volte para a progress table.

Habilitar UFO (versão americana)

Entre com YUEFO como um nome.

DREAMCAST

TEE OFF GOLF

Ganha novo stuff rapidamente

Após jogar em 15 holes no último curso em World mode, salve o game. Você deve estar ganhando. Então, após terminar em primeiro lugar espere pelos créditos e receba sua nova bola, taco e jogador. Recarregue o game salvo e jogue os últimos três holes (ainda ficando em primeiro) e obtenha o novo taco e jogador.

Habilitar todos os tacos

Vença o game na dificuldade level one.

Habilitar todos os tacos, bolas e personagens

Complete o modo world tour na dificuldade level one para habilitar todos os tacos, bolas e três personagens bônus. Complete o modo world tour na dificuldade level two, three e four para habilitar dois novos personagens bônus para cada nível de dificuldade completo num total de nove.

PC

Mais 99 oficiais

Pressione enter e digite: canofwhoopass

Mais dinheiro

Durante o jogo, pressione "Enter" e digite: showmethemoney

Multiplayer Boot List

Pressione enter e digite: screwyouguysimgoinghome

Multiplayer Chat List

Pressione enter e digite: phonehome

Pular missão

Durante o jogo, pressione "Enter" e digite: kobayashimaru

PC

Level select

Nota: é necessário o v1.1 para este código. Comece um new

game e entre com "TheWorldIsYours" como um nome no slot New Player. Nota: quando escolher seu novo jogador você deve clicar duas vezes no nome.

Command points extras

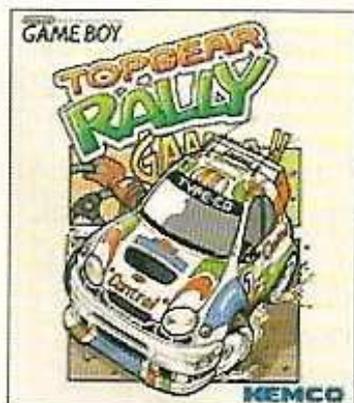
Nota: é necessário o v1.1 para este código. Comece um new game e entre com "TheGalaxyIsYours" no slot New Player. Então, durante o jogo no modo campaign ou skirmish, pressione M para 500 command points e repita quando necessário. Nota: quando escolher seu novo jogador você deve clicar duas vezes no nome.

PC

HIND

Invencibilidade e armas ilimitadas

Crie um novo personagem e o nomeie como "Monty Barrymore"

GAME BOY COLOR

TOP GEAR POCKET

Todos os carros e cursos

Entre com "YQX-%ZD" como uma password.

Curvas melhores

Segure ↑ e pressione A ou B enquanto faz a curva.

Slug Bug

Pressione A, B, A (2 vezes), B (2 vezes), Select (2 vezes), Start na tela título.

Carros Type-AR e Type-MN e curso Pole

Entre com "YQX+%Y" como uma password.

GAME BOY COLOR

SUPER MARIO BROS. DELUXE

Começar com 10 vidas

Antes de começar um new game, vá para o adivinhador (na caixa de brinquedo) e fique selecionando cards até tirar o "Extremely Lucky". Então comece o game.

Mudar a visão

Pressione Select durante o game para mudar a visão de centro para a borda. Segure ↑ ou ↓ para mover a câmera ↑ ou ↓.

Voar sobre a fase

Pause o game. Então pressione A, A, A, B, B, B.

Versão japonesa de Super Mario Bros. 2

Marque pelo menos 300.000 pontos no game Classic sem usar continue, salvar ou reiniciar o game. Um novo modo "Super Mario Bros. for Super Players" será destravado.

Jogar como Luigi

Pressione Select na tela do mapa.

Revelar locais de Yoshi egg no modo Challenge

Localize um Yoshi egg, então selecione a cabeça de Yoshi na caixa de brinquedo.

Selecionar forma de Mario

Pressione Select na fase bônus "You VS Boo" na tela de seleção de modo para selecionar as formas de Mario normal e super forms. (Nota: o truque pode também ser ativado no modo multi-player.)

Selecionar fase

Complete a primeira quest.

GAME BOY COLOR

Código para o Labirinto

Quando estiver no Labirinto vá para ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓ e então ←. Você irá conhecer DarkHorn, o monstro mestre para esta fase. A caixa do tesouro e a boneca Warbou são falsos, é impossível pegá-los.

GAME BOY COLOR

RAYMAN

99 vidas

Pause o game e então pressione A, →, B, ↑, A, ←, B, ↓, A, →, B, ↑, A, ←, B.

GAME SHARK

PLAYSTATION

ASTEROIDS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Vidas infinitas par P1 .... 8011013C 0009

Vidas infinitas para P2 .... 80110140 0063

Modificador de nave para P1 .... 800DF7C4 000?

Modificador de nave para P2 .... 800DF7C8 000?

Habilitar Classic Asteroids 80110428 0001

Stage Select + Invencibilidade (nota 1) 801104B4 0001

Códigos para Classic Asteroids

Vidas infinitas para P1 .... 80111848 0003

Vidas infinitas para P2 .... 8011184C 0003

Invencibilidade para P1 .... 80110968 0000
.... 8011096A 0000

Dígitos que acompanham o código modificador de Ship

0-Dagger
1-Rapier
2-Longsword
3-Excalibur

Nota 1: com este código, quando estiver jogando segure Select e pressione Start para ir para o menu e então use L1 para selecionar um estágio.

PLAYSTATION

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Armor infinita 80038A4E 2400

Misseis infinitos 80018962 2400

Rockets infinitos 8003D40A 2400

Habilitar primeira missão para todas as ilhas 8010E7D0 0005

Habilitar todas as missões Hawaii 8010E2D0 0005

Habilitar todas as missões Maui 8010E350 0005

Habilitar todas as missões Molokai 8010E3D0 0005

Habilitar todas as missões Oahu 8010E450 0005

Habilitar todas as missões Kauai 8010E4D0 0005

Habilitar todas as missões (GS 2.2 ou superior) 8010E7D0 0005
.... 50000580 0000
.... 8010E2D0 0005

PLAYSTATION

HOT WHEELS-TURBO RACING

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Turbos infinitos .. 30129840 0009

Mais Turbos 8003FD90 0001

Max Tournament Points 801397C8 00FF

Max Points .... 801295F0 FFFF
.... 801295F2 000F

Começar na Lap 4 .... D01295AC 0000
.... 301295AC 0003

Habilitar todos os carros + Cups para P1 .... 801397B8 FFFF
.... 801397BA FFFF
.... 801397BC FFFF

Habilitar todos os carros + Cups para P2 .... 80139878 FFFF
.... 8013987A FFFF
.... 8013987C FFFF

Habilitar todas as pistas .... 801397C0 FFFF

Tempo é sempre 0:00:00 (pressione Select - nota 1
.... D011B38A FFFE
.... 800D0E34 0000
.... D011B38A FFFE
.... 800D0E36 0000

Carro invisível .. 801298F0 FFFF

Crazy Whack .... 801292DA FFFF
.... 80129292 FFFF
.... 8012931A FFFF
.... 801293A2 FFFF

Carro Towjam ... 801397BC 0129

Ativar modificador de cheat .... 801397E0 00??

Dígitos que acompanham o código ativador de cheat

01 - ?
02 - Carros grandes
04 - Carros pequenos
08 - Carros sem texturas
10 - ?
20 - Rodas grandes
40 - Turbos infinitos
80 - O sombra

Nota 1: com este código, pressione Select exatamente antes de cruzar a linha para entrar na próxima volta e resetar o timer par 0:00:00

PLAYSTATION

BREATH OF FIRE 3

Códigos variados

Joker Command
.... D0145AA4 ????
Turbo Joker Command
.... D0145AA4 ????
.... 80145AA4 0000
5 milhões de Zenny
.... 80144F50 F08E
.... 80144F52 02FA
Tempo sempre 00:00
.... 80144FC0 0000
Todos os Dragon Genes
.... 80145548 FFFF
.... 8014554A FFFF
Wooden Rod ... 801451DE 2E0E
Bamboo Rod ... 801451F0 2F0E
Deluxe Rod 801451F2 300E
Angling Rod..... 801451F4 310E
Spanner........... 801451F6 320E
Master's Rod ... 801451F8 330E
Sem batalhas aleatórias
.... 80143F22 0000
Motor nunca esquenta demais
.... 80145E9A 0000
Tidal Time infinito
.... 80144370 1800
.... 80144372 461E
Habilitar todas as Fairy Songs (nota 1)........... C01D0EC6 A420
.... 801D0EC6 2400
Câmera vira completamente
.... 80198FB4 F000
.... 80198FB6 3484
.... 80199004 F000
.... 80199006 3484
.... 80199054 0FFF
.... 80199056 3084
.... 801990A4 0FFF
.... 801990A6 3084
Caminhar por paredes (nota 2)
.... 801B06F6 2400
.... 801B0706 0461
.... 301B074E 0000
.... 3014D92A 0041
.... 3014D932 0061
.... 8014D93C FFFE
.... 8014D93E 2401
.... 8014D940 1024
.... 8014D942 0041
Todos os itens (GS 2.2 ou superior)
.... 50004301 0000
.... 3014534C 0014
.... 50005B01 0000
.... 3014524C 0014
.... 50003301 0000
.... 301453CC 0014
.... 50005201 0000
.... 301452CC 0014
.... 50004301 0001
.... 3014514C 0000
.... 50005B01 0001
.... 3014504C 0000
.... 50003301 0001
.... 301451CC 0000
.... 50005201 0001
.... 301450CC 0000

Nota 1: este código permite que você selecione mais músicas que o normal; porém, não escolha qualquer música após Castle in the Sky!
Nota 2: o código para caminhar por paredes não funciona enquanto você estiver na ship.

Códigos para as batalhas

HP infinito
1º personagem .. 30145F18 03E7
2º personagem .. 30146058 03E7
3º personagem .. 30146198 03E7
MP infinito
1º personagem .. 30145F1A 03E7
2º personagem .. 3014605A 03E7
3º personagem .. 3014619A 03E7
Imune a mudanças de Status
1º personagem .. 30145F10 0000
2º personagem .. 30146050 0000
3º personagem .. 30146190 0000
Fazer todas as magias custarem 0 AP 301463C8 0000

PLAYSTATION

OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE VOL. 32

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

LAZY SADDLES
Tempo infinito .. 800CD75C ACBC
MEDIEVIL II
Energia infinita
.... 800DDE94 012C
Cash infinito 800DDF1C 03E7
Chalice a 100%
.... 800DC8BC 0014
Small Sword 300DDEC5 0000
Broad Sword ... 300DDEC9 0000
Magic Sword ... 300DDECD 0000
Cane Stick 300DDED1 0000
Pistol 300DDED5 0000
Ammo para a Pistol
.... 300DDED4 00FF
Hammer 300DDED9 0000
Crossbow 300DDEDD 0000
Ammo para Crossbow
.... 300DDEDC 00FF
Flaming Crossbow
.... 300DDEE1 0000
Ammo infinita para Flaming Crossbow 300DDEE0 00FF
Axe 300DDEE5 0000
Gatling Gun 300DDEE9 0000
Ammo infinita para Gatling Gun
.... 300DDEE8 00FF
Good Lightning
.... 300DDEED 0000
Good Lightning infinito
.... 300DDEEC 00FF
Lightning.......... 300DDEF1 0000
Lightning infinito
.... 300DDEF0 00FF
Blunderbuss 300DDEF9 0000

Blunderbuss infinito
.... 300DDEF8 00FF
Bombs 300DDEFD 0000
Bombs infinitas
.... 300DDEFC 00FF
Chicken Drumstick
.... 300DDF01 0000
Chicken Drumstick infinita
.... 300DDF00 00FF
Torch 300DDF05 0000
Torch infinita 300DDF04 00FF
Copper Shield . 300DDF09 0000
Copper Shield infinita
.... 300DDF08 00FF
Silver Shield 300DDF0D 0000
Silver Shield infinita
.... 300DDF0C 00FF
Gold Shield 300DDF11 0000
Gold Shield infinita
.... 300DDF10 00FF
Ammo infinita (todos os itens)
.... D0059738 2023
.... 8005973E 2400

NASCAR RUMBLE

Time sempre = 00:00:00
.... 300B47B4 0000

NCAA MARCH MADNESS 2000

Modificador de score do time da casa D001D400 000D
.... 8001D404 00??
Modificador de score do time visitante D001E83C 000D
.... 8001E840 00??

RUGRATS STUDIO TOUR

Modificador de dinossáuro
.... 800CF0E6 00??
Modificador de key
.... 800CF0E0 00??

SPEED PUNKS

Enable Code (deve ser ativado)
.... D0073930 5800
.... 80073932 2400
.... D0073930 5800
.... 80073936 2400
.... D0073930 5800
.... 8007394A 2400
.... D0070A84 E657
.... 80070A86 2400
Turbo infinito D01677DC 0000
.... 801677E0 1000

PLAYSTATION

PITFALL 3D

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Joker Command
.... D0083E54 ????

Level 1

Vidas infinitas 8007C348 0005
Energia infinita .. 8007C388 00FF

Level 2

Ter 10 Gold Bars
.... 8007D308 000A
Vidas infinitas 8007D208 0005
Energia infinita .. 8007D248 00FF
Flash Bombs infinitas
.... 800D315C 0009
Time Bombs infinitas
.... 800D3160 0009

Level 3

Vidas infinitas 80082530 0005
Energia infinita .. 80082570 00FF
Time Bomb infinita
.... 800DA7C4 0009
Lightning infinito
.... 800DA7C0 0009
Ter 10 Gold Bars
.... 8008262C 000A

Level 4

Vidas infinitas 80080E24 0005
Energia infinita .. 80080E64 00FF
Lightning infinito
.... 800F1208 0009
It infinito 800F120C 0009
Ter 10 Gold Bars
.... 80080F24 000A
Super pulo D0081384 0040
.... 80080D64 0005

Gladiator Boss Level

Vidas infinitas 8005A500 0005
Energia infinita .. 8005A54FC 004

Level 5

Vidas infinitas 8008BCE4 0005
Energia infinita .. 8008BD24 00FF
Lava infinita 800E288C 0009
Power Boost infinito
.... 800E2890 0009
Ter 10 Gold Bars
.... 8008BDD8 000A

Level 6

Vidas infinitas 80081520 0005
Energia infinita .. 80081560 00FF

Level 7

Aperte L2 para recuperar energia
.... D0083E54 0001
.... 80083960 00FF
Vidas infinitas 80083920 0005
Ter 10 Gold Bars
.... 80083A1C 000A
Lava infinita 800D8314 0009
Lightning infinito
.... 800D8310 0009

Boss 2 Level

Vidas infinitas 80067B98 0008
Energia infinita .. 80067B94 0040

Level 8

Vidas infinitas 8007DC48 0005
Energia infinita .. 8007DC88 00FF
Time Bombs infinitas
.... 800D4250 0009
Boomerangs infinitos
.... 800D4254 0009
Ter 10 Gold Bars
.... 8007DD4C 000A

Level 9

Vidas infinitas 8007DD58 0005
Energia infinita .. 8007DD94 00FF
Boomerangs infinitos
.... 800D7884 0009
Power Boosts infinitos
.... 800D7888 0009
Ter 10 Gold Bars

.... 8007DE50 000A

Level 10

Vidas infinitas ... 8007986C 0005
Energia infinita . 800798AC 00FF
Ter 10 Gold Bars
.... 80079968 000A
Power Boost infinito
.... 800DBBA4 0009
It infinito 800DBBA0 0009

Level 11

Vidas infinitas ... 80077A50 0005
Energia infinita . 80077A90 00FF
Ter 10 Gold Bars
.... 80077B50 000A
Lightning infinito
.... 800D0040 0009

Scourge Boss

Vidas infinitas 8005C9D0 0005
Energia infinita . 8005C9CC 0040

Original 2600 Game

Vidas infinitas D0030FA8 0001
.... 80030FA8 0002
Aperte L1 para Super High Score
.... D0031154 0004
.... 80030FAC FFFF
Tempo infinito D0030FB0 0013
.... 80030FB0 0014
Pulo da lua D0031154 0040
.... 80030FD0 0007
Ativar modificador de cheat
.... 80017DC8 ????

Dígitos que acompanham o código para ativar modificador de cheat

0100 - ?, 0200 - ?, 0400 - ?
0800 - Modo 2D, 1000 - Gravidade zero, 2000 - Big Head Mode
4000 - ?, 8000 - ?, FFFF - Tudo

PLAYSTATION

ROAD RASH: JAILBREAK

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Energia infinita .. 800D5766 5A5A
Bike Damage infinito
.... 800D577C 4040
Ter todas as armas/super armas ([nota 1) .... 800D81E4 FFFF
.... 800D81E6 FFFF
.... 800D81E8 FFFF
.... 800D81EA FFFF
Sempre vencer (note 2)
.... 300D577F 0001
Nitro infinito 300D81EC 000A
Parar timer 800D5D48 0000

Nota 1: para este código funcionar você precisa adquirir uma arma primeiro e então você terá todas elas.

Nota 2: com este código, mesmo que o game diga que você perdeu, quando você for para a tela de stats, você terá ganho.

NINTENDO 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D00BA6C0 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D00BA6C1 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D10BA6C0 00??
Energia infinita para P1
.... 810C879E 017C
Energia infinita para P2 (nota 1)
.... 810C88A6 017C
Vidas infinitas para P1
.... 800CE0F3 0003
Vidas infinitas para P2
.... 800CE0F7 0003
Ammo infinita para Pistol
.... 8106006C 2400
Ammo infinita para Rocket Launcher
.... 81060130 2400
Ammo infinita para Cannon
.... 810601A8 2400
Ammo infinita para Shotgun
.... 810601D8 2400
Level Select (pressione C-▶ / C-◀ para mudar na tela de seleção de personagem 810A55B6 00F0
Modificador de volume da música (00-40) .... 800005AC 00??
Modificador de volume de SFX (00-40) .... 800005AD 00??
Modificador de seleção de speaker
.... 800005A7 00??
Botão do GS para modificar fase (nota 2) .... 89002BDA 00??
Selecionar personagem P1 (nota 3)
.... 8900059A 00??
Selecionar personagem P2 (nota 3)
.... 8900095E 00??

Dígitos para o código modificador de Speaker

00 - Mono, 01 - Stereo

Dígitos para o código modificador de level

00 - Car Park, **01** - Reception, **02** - Lift, **03** - Corridor, **04** - Zeng's Office, **05** - High Street, **06** - High Street Boss, **07** - Shopping Mall, **08** - Park 1, **09** - Park 2, **0A** - Bridge, **0B** - Bronx **0C** - Subway Station, **0D** - Subway Boss, **0E** - Train, **0F** - Air Base, **10** - Naval Base, **11** - Flying Wing, **12** - Hovercraft, **13** - Naval Base 2, **14** - Airbase Boss, **15** - Naval Base Boss **16** - Island Lab, **17** - Island Lift, **18** - Final Boss (Zeng)

Dígitos para os códigos de selecionar personagem

00 - Hawk, **01** - Mace, **02** - Smasher **03** - Alana

Nota 1: só use este código se P2 estiver jogando, caso contrário o ângulo da câmera fica confuso.

Nota 2: para este código, segure o botão do GS imediatamente após selecionar o personagem até a fase carregar.

Nota 3: para este código, aperte o botão do GS durante a cena.

NINTENDO 64

KNOCKOUT KINGS 2000

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D0036CA0 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D0036CA1 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D1036CA0 00??
Master Bryan's Activator 1 P2
.... D0036CA6 00??
Master Bryan's Activator 2 P2
.... D0036CA7 00??
Master Bryan's Dual Activator P2
.... D1036CA6 00??
Energia infinita para P1
.... 8106B974 42C8
.... 8106B976 0000
Energia infinita para P2
.... 8106BA7C 42C8
.... 8106BA7E 0000
P1 sem energia
.... 8106B974 0000
.... 8106B976 0000
P2 sem energia
.... 8106BA7C 0000
.... 8106BA7E 0000
Max Power para P1
.... 8106B980 0000
.... 8106B982 0BB2
P1 sem power . 8106B980 0000
.... 8106B982 0000
Max Power para P2
.... 8106BA88 0000
.... 8106BA8A 0BB2
P2 sem power . 8106BA88 0000
.... 8106BA8A 0000

Códigos para Create A Boxer

Max Power 81063746 0064
Max Speed 8106374A 0064
Max Stamina ... 8106374E 0064
Creation Points infinitos
.... 81063742 0064
Big Head Mode
.... 800F401C 0001
Big Glove Mode
.... 800F401D 0001
Power Punch após 1º soco - P1
.... 8006B983 0064
Power Punch após 1º soco - P2
.... 8006BA8B 0064

Códigos para Slugfest

Modificador de Rounds
.... 800ECD07 00??
Modificador de Flash Knockdown
.... 800ECD1B 00??
Modificador de dificuldade
.... 800ECD27 00??
Volume da música (00-64)
.... 800ECD0B 00??
Volume de SFX (00-64)
.... 800ECD0F 00??
Modificador de Stereo-00/Mono-01
.... 800ECD1F 00??
Modificador de Clock
.... 800ECD17 00??
Modificador de Play By Play
.... 800ECD13 00??
Modificador de High Score
.... 800ECD23 00??

Dígito que acompanha o código modificador de Clock

02 - Normal, 05 - Fast

Dígitos que acompanham o código modificador de Rounds

00 - 1, 01 - 2, 02 - 3, 03 - 4, 04 - 6
05 - 8, 06 - 10

Dígitos que acompanham o código modificador de Flash Knockdown

00 - nenhum, 01 - baixo, 02 - alto

Dígitos que acompanham o código modificador de dificuldade

00 - Easy, 01 - Medium, 02 - Hard

Dígitos que acompanham o código modificador de Play By Play

00 - Off, 01 - On

Dígitos para o código modificador de High Score

00 - View, 01 - Erase

NINTENDO 64

STAR FOX 64 VERSION 1.1

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Enable Code adicional
(GS 3.20 ou superior)
.... EE000000 0000
.... CC000000 0000
Master Bryan's Activator 1 P1
.... D00DD880 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D00DD881 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D10DD880 00??
Vidas infinitas para P1
.... 80161AA1 0009
Smart Bombs infinitas para P1
.... 80177DA3 0004
Parar Laser Shots do jogador - P1
.... 80161AAB 0040
Modificador de Rings (Training Mode) .... 80177E83 00??
Modificador de Kill (Training Mode)
.... 80177E73 00??
Kills máximo 81161A9A 03E7
Dual Blue Lasers infinitos - P1
.... 80161AAB 0002

Nenhum Fog
.... 80161A40 0044
Heavy Fog 80161A40 003F
Energia infinita para P1
.... 8013C637 00FF
.... 8013F517 00FF
Energia infinita (Peppy)
.... 801778BF 00FF
Energia infinita (Slippy)
.... 801778BB 00FF
Energia infinita (Falco)
.... 801778B7 00FF
Ter 2 Gold Rings
.... 80161A94 0002
Ter 1 Gold Ring
.... 80161A94 0001

Gold Medal

Meteo 80178870 0007
Area 6 .... 80178871 0007
Bolse 80178872 0007
Sector Z 80178873 0007
Sector X 80178874 0007
Sector Y 80178875 0007
Katina 80178876 0007
Macbeth 80178877 0007
Zoness 80178878 0007
Coneria 80178879 0007
Titania 8017887A 0007
Aquas 8017887B 0007
Fortuna 8017887C 0007
Solar 8017887D 0007
Energia infinita para P2
.... 8013CB17 00FF
.... 8013F9F7 00FF
Energia infinita para P3
.... 8013CFF7 00FF
.... 8013FED7 00FF
Energia infinita para P4
.... 8013D4D7 00FF
.... 801403B7 00FF
Smart Bombs infinitas para P2
.... 80177DA7 0004
Smart Bombs infinitas para P3
.... 80177DAB 0004
Smart Bombs infinitas para P4
.... 80177DAF 0004
Dual Blue Lasers infinitos - P2
.... 80161AAF 0002
Parar Laser Shots - P2
.... 80161AAF 0040
Dual Blue Lasers infinitos - P3
.... 80161AB3 0002
Parar Laser Shots - P3
.... 80161AB3 0040
Dual Blue Lasers infinitos - P4
.... 80161AB7 0002
Parar Laser Shots - P4
.... 80161AB7 0040
Turbo infinito para P1
.... 8113C68C 0000
.... 8113C68E 0000
.... 8113F56C 0000
.... 8113F56E 0000
P1 sem turbo 8113C68C 42C8
.... 8113C68E 0000
.... 8113F56C 42C8
.... 8113F56E 0000
Turbo infinito para P2
.... 8113CB6C 0000
.... 8113CB6E 0000
.... 8113FA4C 0000
.... 8113FA4E 0000
P2 sem turbo 8113CB6C 42C8
.... 8113CB6E 0000
.... 8113FA4C 42C8
.... 8113FA4E 0000
Turbo infinito para P3
.... 8113D04C 0000
.... 8113D04E 0000
.... 8113FF2C 0000
.... 8113FF2E 0000
P3 sem turbo 8113D04C 42C8
.... 8113D04E 0000
.... 8113FF2C 42C8
.... 8113FF2E 0000
Turbo infinito para P4
.... 8113D52C 0000
.... 8113D52E 0000
.... 114040C 0000
.... 8114040E 0000
P4 sem turbo 8113D52C 42C8
.... 8113D52E 0000
.... 8114040C 42C8
.... 8114040E 0000
Asa esquerda nunca é destruida P1 .... 80177D13 003C
Asa direita nunca é destruida - P1
.... 80177D2B 003C
Asa esquerda nunca é destruida P2 .... 80177D17 003C
Asa direita nunca é destruida - P2
.... 80177D2F 003C
Asa esquerda nunca é destruida P3 .... 80177D1B 003C
Asa direita nunca é destruida - P3
.... 80177D33 003C
Asa esquerda nunca é destruida P4 .... 80177D1F 003C
Asa direita nunca é destruida - P4
.... 80177D37 003C
Detonação de bomba instantânea (todos os jogadores)
.... 81174746 0001
1-hit mata Regular Corneria Boss
.... 8016F1D3 0000

NINTENDO 64

WETRIX

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D00A2768 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D00A2769 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D10A2768 00??
Lakes infinitos 811BF93E 0009
Modificador de score
.... 811BF95A ????
Sempre com Drain vazio
.... 801BF991 0000
.... 811BF992 0000
.... 811BF994 0000
Sempre no modo Berserk
.... 801BF9AF 00FF
Parar tempo da fase
.... 801BF9B2 00FF
Ter todas os Pratice Lessons abertos
.... 810B0BAA 0008

Dangan

O ESTILO DOS VELHOS TEMPOS PESAM SOBRE ESTE GAME...

Dangan é um jogo produzido pela ESS Media Entertainment of Japan, aqueles da série de jogos do campeonato de Kick Boxing K1. Dangan é um jogo simples, os gráficos, a jogabilidade e a música, tudo simples. Mas isso significa que ele seja ruim! Neste caso, sim. Este jogo não causaria impacto se fosse lançado em 1994, quando o Playstation foi lançado. Imagine o impacto na era do PS2.

Jogabilidade

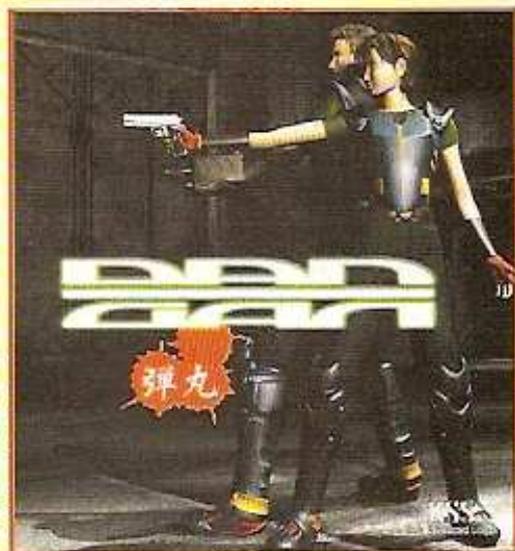
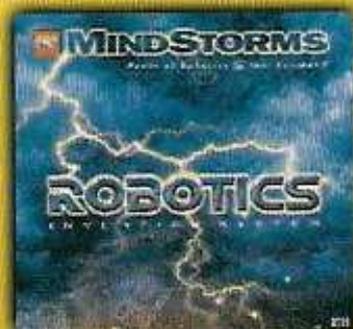
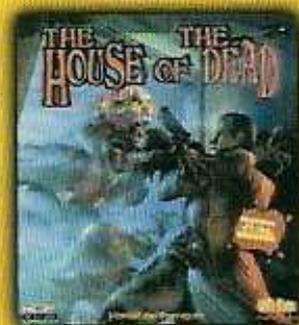
Vamos começar com a jogabilidade. Os jogadores controlam o herói principal do jogo conhecido como Jack. Há apenas 3 botões usados no jogo, o □ é para atirar. O **X** é o botão de soco e o ▲ é o do movimento especial (onde perde energia, mas derruba os inimigos próximos). Este jogo não suporta o controle analógico. O jogo é bem simples, ou seja, a velha história de levar o herói do jogo para a saída. Mas é claro que há vários obstáculos no caminho. Guardas com armas irão atirar em você, tem até lança chamas que tentarão impedir que Jack chegue a saída. Há pontos fortes e fracos para a arma que escolher, se escolher seus punhos, haverá velocidade e eficiência, mas não alcance. Se escolher a sua arma de mão, tem o alcance, mas a eficiência é pobre e ter que recarregar a sua arma toda hora é um tanto chato. De algum modo este jogo lembra os clássicos Gauntlet e Smash TV, mas sem a toda aquela diversão que eles tinham.

Gráficos

Os gráficos do jogo são aquela coisa que se pode dizer algo bom mas simples. Cada estágio possui as mesmas texturas repetitivas para os pisos e paredes. Todo o jogo é em 3D e se mostra bastante simples para os tempos de hoje. As únicas coisas de alta qualidade do jogo são as cenas em CG (computação gráfica) que são mostradas na introdução e durante o jogo. A introdução é estilo Matrix pois há muitos textos na tela com a aparência daqueles monitores dos antigos micros XT, monocromáticos verde.

Som, música, etc...

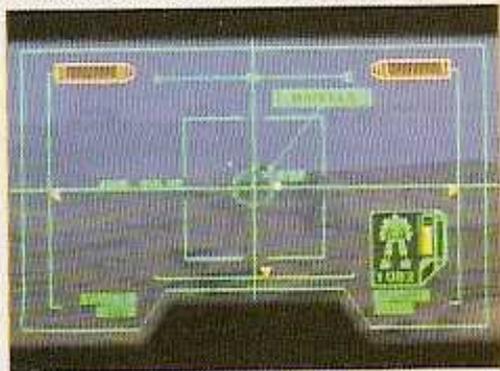
A música do jogo é bem simples e repetitiva. Nada para se lembrar, apenas uma música de fundo que se repete a cada 2-3 minutos de jogo. Os efeitos sonoros também são bem básicos, há apenas um tipo de som de sua arma. Alguma variedade com certeza teria ajudado o jogo.

No caso de você ficar curioso quanto ao game (jogar é a melhor forma de tirar suas duvidas) então, pode dar uma olhada!

GUNDAM SIDE STORY: 0079

ENTRE NA SUA ROUPA DE 50 TONELADAS PARA UM JOGO INFLUENCIADO PELO ANIME PARA O DC

O que você sentirá jogando este novo game do Gundam para o DC é realmente uma sensação de estar entrando nele. E apenas você, 17,8 metros de altura, com uma roupa GCR-80 de 49,9 toneladas, um sabre laser e um campo aberto e sua fome de sangue. Ah, esquecemos de mencionar todos os outros mechs na mesma área, alguns lutando do seu lado e outros servindo como alvo para seus mísseis.

Então, você entra totalmente no jogo, mas de repente ele acaba. O que? Você apenas joga por 9 missões e leva algumas noites para chegar aonde estava. Segunda aventura? Não. Missões destraváveis? Não. Você pode jogar todas as missões de novo e pegar caminhos diferentes, mas você fica querendo MAIS!!! Aí está a experiência de Gundam Side Story: 0079 da Bandai. Você começa a jogar e quando começa a entrar no clima do jogo, ele termina. Ao todo esta é a mancada maior do título. GSS, como o nome sugere, acontece em um universo um pouco diferente do de Gundam, como por exemplo, Gundam Wing. Mas o jogo não tem nada a ver com a série também. Fica parecendo que o universo de Gundam é muito complicado, se espalhando por centenas de anos e a presença de Side Story indica que o jogo não necessariamente pertence a alguma série de Gundam. Não se preocupe, você não precisa saber nada de Gundam para jogar e seguir a história. De fato, se for como nós, jogando o game te deixará ligado na história das séries e você irá querer ir a locadora mais próxima e pegar uns capítulos e filmes da série e ver como tudo aconteceu, desde Universal Century 0001.

A história por trás deste jogo, acontece no meio da cronologia de Gundam. Mas tudo o que deve saber é que a história do jogo é contada por algumas cenas dramáticas durante o jogo muito bem feitas. Isso acontece antes das missões, quando o seu personagem recebe as missões e durante o curso das

missões, com cenas cinemáticas em tempo real.

Não, o jogo não é exatamente Metal Gear Solid em termos de profundidade de história e a produção de personagens é bem legal. Tem um script bem escrito em inglês, uma excelente atuação de voz de todo mundo desde o Comandante Hawkins até os jogadores que você encontra nas pré-batalhas. É muito bom ver que a Bandai trabalhou bastante nos detalhes, pois o título tem alguns toques pessoais muito legais, incluindo a descrição das missões com voz e uma pequena sessão de E-mail, onde os seus membros aliados irão mandar E-mails de voz se eles tiverem algo que estão interessados em discutir.

Você assume o controle de seu mech em uma perspectiva de dentro do mech. Mas se está procurando o tipo de jogo mais voltado para a simulação, você irá odiar este aqui. O jogo é o estilo arcade rápido e furioso e com um pouco de estratégia.

A JOGABILIDADE

É uma infelicidade que o esquema de controle seja o maior problema do título e como o game é curto também. Os controles são muito limitados e não temos certeza se devemos culpar o controle da Sega, ou a falta de refinamento por parte dos produtores. Você usa o D-pad para controlar o seu mech. Isso não é problema e é fácil controlar pelo campo de batalha. O problema é que o jogo requer que você olhe pelo campo de batalha usando o controle analógico. O resultado é o mesmo de Shen Mue, andar pelo campo e olhar em volta é uma tarefa quase impossível. Não é que o jogo requer que olhe para os lados enquanto anda, mas dificulta bastante o manuseio. Olhar em volta se torna essencial quando encontra um mech inimigo. E como não pode olhar em volta, a luta a distância fica bem fácil. Veja um inimigo que está interessado em atacar, centralize e mire nele. De repente a sua visão irá ficar fixada no inimigo não importa a direção que for. Atacar os inimigos de longe é bem simples, mas primeiro deve ter o inimigo em sua visão, uma coisa que pode ser difícil devido a grande quantidade de neblina. Tirando isso, as batalhas de GSS são bem rápidas, usando o dash, pulo e se esconder para se esquivar dos tiros do inimigo.

Com a Mobile Suit disponível no começo, se você chegar muito perto de um inimigo em mira, irá guardar as suas armas e tirar a sua espada de plasma. Deste ponto, todos os ataques vêm da espada e as lutas são reduzidas a trocas de espadadas. É muito estranho e totalmente sem precisão (você sempre ganha, vai saber porque) e o pior de tudo, a sua espada tem tendência a ficar para fora mesmo com os inimigos longe! O problema é resolvido mais tarde com mechs que não tem espadas, mas as primeiras 3 missões são bem frustrantes. A Bandai deveria ter investido mais nos combates de perto. As missões são bem básicas e não são muito grandes, então até mesmo os jogadores inexperiêntes tomarão conta do recado. Você deve encontrar certas áreas até encontrar os inimigos. Geralmente você também recebe alguns outros comandos, tipo escoltar veículos cargueiros e não deixar que ele seja destruido e seguindo estas sub missões você ganha alguns extras como outra forma da Mobile Suit. Você não deve seguir os comandos. As missões são bem abertas e temos certeza que poderá passar por elas de maneiras diferentes e o valor de rejogar é um benefício a mais. Você está sempre lutando ao lado de mais 3 unidades e está sempre no comando. Você pode pausar a ação e dizer a eles para fazerem uma certa tarefa, como se mover até um certo ponto do campo de batalha, defender um aliado em particular, ou atacar um certo mech. A IA do computador é bem estúpida (para os aliados, pois os inimigos são bem espertos) e não ficará surpreso se ver seus aliados presos atrás de montanhas, mas na maior parte do tempo não encontrará muito problema com este sistema.

PORQUE FIZERAM ASSIM?

É muito ruim que haja apenas um total de 9 missões e com estes problemas com os aliados e os combates de perto. De fato assim que pegar um mech sem espada, restará apenas 6 missões para que o jogo acabe. Nós gostaríamos que o jogo fosse maior. O que é pior é que o tamanho do jogo não possibilita que explore estes sistemas únicos de jogo. Até agora nem mecionamos o modo de sniper scope, o qual permite que mire de longe em um inimigo durante uma batalha. Por que nós não mencionamos isso? Porque você nem usa durante o jogo. Mais algumas missões que forçassem o uso deste modo e mais outras missões para completar e teríamos um jogo e tanto.

FINALIZANDO

Tirando o tamanho, você realmente se divertirá com este jogo, devido a sua apresentação maravilhosa, o combate de longe é muito bom e a sua interface de comandos é única, nós recomendamos este jogo até para aqueles que não gostam de Gundam. Não, este não é um título feito somente para fãs da série. A Bandai teria um ótimo título em suas mãos se tivessem feito um jogo maior e consertado alguns problemas, mas ainda é recomendado comprar o game.

GET!! COLONIES

A SEGA INVESTE MUITA ORIGINALIDADE NOS JOGOS DE DREAMCAST

A Sega tem lançado muitos títulos originais ultimamente, tais como Shenmue, ChuChu Rocket e Roommania #203. Na cola destes ótimos jogos, a Sega chega com seu último projeto que é bem original também. Get!! Colonies é um jogo do gênero puzzle. Ele tem uma jogabilidade bem tranqüila que irá deixar os jogadores grudados por um bom tempo. Get!! Colonies tem uma experiência bem contínua.

PRA COMEÇAR

Assim que uma fase começa, já pode ser terminada em 10 segundos. Os jogos acontecem em tabuleiros de várias formas, com cada time tendo um número determinado de bolas. O objetivo de cada jogo é cobrir o tabuleiro e ter a maioria das bolas quando acabar. No meio do jogo, você tem que ser esperto e roubar as bolas de seu oponente enquanto move a sua. Qualquer bola que contornar uma bola adversária faz com que ela fique sendo sua. Se mover a sua bola azul para a bola vermelha do oponente fará com que ela se torne azul. E também cada bola que contornar a do inimigo irá mudar. Isso resultará em algumas surpresas durante o jogo. Um movimento certo e pode pegar várias bolas de seu inimigo e vice-versa, fazendo com que a balança do jogo nunca seja estável. Se você quer pegar muitas bolas dos oponentes e descuidar das suas redondinhas, poderá resultar no fim do jogo. Qualquer descuido seu e pode abocanhar nove bolas suas de uma só vez. Mas fique de olhos abertos para a vingança. Em Get!! Colonies é usado muito a paciência, então saber esperar a hora certa de atacar seu inimigo sem que ele o alcance é fundamental. Como você deve saber, a maioria dos jogos de puzzles não são divertidos quando jogados sozinho, mas este não é o caso de Get!! Colonies. Contra a galera ou contra o computador, o jogo sempre fica divertido. A diferença vem da IA (Inteligência Artificial) dos inimigos controlados pelo CPU. As decisões tomadas pelo CPU variam de brilhantes para idiotas. Num turno o CPU pode pegar de uma vez 6 de suas bolas, deixando-o louco de raiva. No próximo turno, ele deixa livre um grande número de suas bolas sem querer. Para fazer as coisas piorarem, os

DREAMCAST

GET!! COLONIES

SGEA - GD

PUZZLE - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.4	INOVAÇÃO	4.8
SOM	3.6	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	3.9		

4.0

PRÓS
Muito divertido e inovador. Desafios variados a cada jogada

CONTRAS
Os gráficos poderiam ter ganhado uma polida e um melhor investimento

produtores não colocaram uma opção de mudar a dificuldade do jogo. Isso faz das primeiras partidas uma variação de super difícil à super fácil. E assim que progride no jogo, as coisas não mudam muito. Mesmo assim o jogo tem muito desafio, mesmo porque o CPU não faz apenas movimentos ótimos. É difícil, porém, se jogar determinadamente, poderá alcançar a vitória. Como já foi dito antes, Get!! Colonies é bem fácil de se aprender. As partidas podem ser vencidas rapidamente e não há muito o que se aprender. Vários níveis de habilidade poderão ser escolhidos assim que começa o jogo. Isso significa que tanto o seu primo de 8 anos ou a sua avó de 89 anos podem jogar.

E como um jogo de tabuleiro não tem nenhuma história (e é de um jogo japonês que estamos falando), então não há mistérios. Tudo é baseado em testar a sua esperteza e cobrir o tabuleiro. E quanto mais um jogador progredir, melhor ele vai ficando e mais envolvido também. Você pode fazer uma emboscada para o seu oponente usando peças suas como isca. E acabar com ele quando ele cair nessa. Get!! Colonies não tem nada a ver com o seu primo da Sega, ChuChu Rocket. Aqui você não tem que se preocupar com os KapuKapus ou salvar os amáveis Chus. Aqui a jogabilidade vai se mostrando metódicamente. Talvez não tão devagar quanto uma partida de xadrez, mas é muito mais lento do que ChuChu Rocket. As partidas são baseadas em turnos e não têm limite de tempo para os movimentos dos jogadores (não que estas decisões precisem de muito tempo para serem pensadas). Os movimentos podem ser feitos bem rapidamente e diferente de Worms Armaggedon, o CPU não levam a tarde inteira para se moverem.

OS GRÁFICOS

Alguns jogos mostram gráficos muito belos para os jogadores. Mas nada em Get!! Colonies impressiona. Tudo desde o jogo até os menus é bem simples. Mesmo em japonês o jogador decifra as opções Team Battle e Versus Battle apenas olhando para as imagens. Get!! Colonies tem gráficos bem claros. Melhor descrito como um prato colorido de sushi. Não há nenhuma apresentação extravagante. É tudo muito simples, delicado e delicioso.

OS SONS

Além de Get!! Colonies ter uma jogabilidade bem produzida e uma apresentação delicada, tem uma trilha sonora muito legal. Quanto ao som, Get!! Colonies não cheira e nem fede. É melhor descrito como músicas japonesas gostosas de se ouvirem. Têm músicas bem bonitinhas e legais. E também a Sega colocou uma atuação de voz desnecessária no jogo — uma olhada nos personagens e você entenderá o porquê. Tem garotas de escola com rabinhos de cavalo, um robô com o olho caído e um cara estranho com um capacete dourado, mas todas as vozes estão estranhas.

PRA FINALIZAR

Este jogo pode ser muito divertido, especialmente para os que gostam de puzzles. Get!! Colonies é ainda melhor quando é jogado com os amigos. Alem de ser tão bom quanto ChuChu Rocket. Mas graças a sua jogabilidade rápida, Get!! Colonies pode se tornar facilmente o próximo hit!

PLASMA SWORD

A VERSÃO AMERICANA DA SEGUNDA SAGA DE STAR GLADIATOR CHEGA A SEU DREAMCAST

A primeira investida da Capcom no mundo de luta 3D foi um jogo futurista baseado em armas chamado Star Gladiator. Em sua época, era um jogo mediano, ele não era o seu melhor jogo de luta, mas mesmo assim era bem interessante. Plasma Sword (conhecido como Star Gladiator 2 no Japão) captura os mesmos aspectos que fez o jogo original interessante, mas a grande mancada nos upgrades tecnológicos e nos design dos personagens faz deste jogo difícil de se recomendar. A maioria dos personagens do primeiro jogo voltaram, incluindo Hayato, June, gerelt, Gore, Blood e Bilstein, o chefão do jogo original. Mas cada personagem tem um alter ego agora, para simplificar, a Capcom duplicou os personagens de uma maneira barata fazendo dos personagens novos clones dos que já existiam. Os modos de luta básicos, incluindo Group Battle e Training foram incluídos. O Modo de treino mostra o personagem que escolheu executando um combo.

OS GRÁFICOS

Graficamente Plasma Sword não parece ruim até perceber que quase todos os jogos parecem superior a este. Os personagens não são muito bem feitos e as animações parecem estranhas e inacabadas. Os cenários de fundo 2D estático realmente dão ao jogo um visual muito feio e os efeitos que aparecem nos golpes especiais são piores ainda. Um efeito gráfico legal são os relâmpagos. As

armas, todas feitas de um tipo de plasma estranho, são um belo toque e isso ajuda muito no visual dos personagens.

A JOGABILIDADE

A jogabilidade ficou muito mais parecida com a de Street Fighter do que antes: usando o botão para trás para bloquear e tem um monte de movimentos estilo Shoryuken. Há muitos pequenos ataques especiais, como o Doll Bomb de Saturn, o qual faz com que pequenos bonecos do Saturn corram para o oponente.

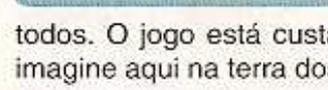
FINALIZANDO

Plasma Sword não é um jogo ruim, mas também não é um jogo muito bom. O DC é capaz de produzir gráficos muito melhores, mas mesmo se o jogo parecesse com Soul Calibur, não seria muito excitante. Seria melhor que os super fãs de Hayato esperassem Marvel vs. Capcom 2 que será lançado nos EUA no final deste ano.

SANGOKUSHIN VI

DA VERSÃO PLAYSTATION À DREAMCAST...

Os ventos das guerras estão chamando mais uma vez e o mais novo campo de batalhas é o Dreamcast. Os caras da Koei lançaram a 6ª versão de seu clássico Sangokushi também conhecido como "Romance of the Three Kingdoms" nos states. Então coloque a sua armadura e chame suas tropas, mais uma batalha está por vir. Sangokushi VI nos leva de volta para a China Medieval. Onde o país era dividido por generais poderosos, todos querendo ter mais poder. Sendo um destes generais, a sua tarefa é unificar a nação e ser o mestre supremo. O World Mode coloca você em várias províncias e lugares da China. Afazeres internos levam a construir exércitos, manipular lugares e manter os governantes felizes. Como representante de suas cidades, você terá que fazer negócios com outros mestres assim como acabar com eles e conquistar novas terras. Esxpansão faz um papel maior em Sangokushi VI. O jogo tem dezenas de menus e sub-diretórios. Os exércitos devem ser treinados e mandados para várias províncias e os aliados podem rapidamente se tornar inimigos, se eles acharem que seus interesses não estejam sendo levados a sério. A Koei ainda tem outros truques na manga para deixar o game interessante. Sangokushi IV também oferece um bom Conquest Mode, onde os rigores do império são tirados e a focalização é a guerra. O layout é bem parecido com o de Panzer General de SSI. Duas forças opostas são colocadas umas contra as outras com metas diferentes. Uma ênfase em táticas e estratégia é colocada no modo Conquest. Os exércitos devem ser movidos e as escolhas devem ser feitas com cuidado. Uma decisão errada e tudo vai por água abaixo. Os generais ajudam no Conquest Mode, como os governantes no World Mode. Cada um tem forças diferentes e podem ser usadas em sua vantagem. E é claro o Lord de todos (1 dos 4 que escolhe) tem o exército mais poderoso de todos. E é entre as batalhas e as expansões que o enredo é descoberta. Uma intriga política muito legal mas tudo em japonês. O que significa que os importadores americanos estarão em desvantagem. Tudo no jogo é ilustrado em japonês, dos menus até a lista das tropas, o que significa que quem não entende japonês não vai gostar muito do jogo. O contrário para aqueles que sabem ler em Kanji. Especialmente no Conquest Mode, qualquer um que esteja familiarizado com RPGs japoneses em Kanji, após algumas horas com o jogo, não terão problemas para descobrir o que significam os comandos. Para o modo World, a grande quantidade de pequenos manuseios será uma tarefa difícil até mesmo para aqueles mais experientes em japonês. Não apenas a Koie nos levou de volta a centenas de anos, mas

os gráficos foram levados de volta para os dias dos 16 - 32 bits. Tirando as cenas de abertura e os mapas dos campos no modo conquest, o jogo é simplesinho. As unidades não são as melhores, as cenas de combates são simples demais e tudo mais parece ter saído direto da primeira geração do Playstation. O Dreamcast poderia com certeza ter todos os belos gráficos dos títulos para o Playstation2. De fato, até mesmo os gráficos de Kessen não usariam muito do sistema. O Dreamcast é capaz de grandes coisas e ter que ver estes gráficos simples demais dá um nó no estômago, mesmo que este jogo seja feito para os fãs do clássico "Romance of the Three Kingdoms". Está parecendo que a Koei quer só levar o dinheiro de todos. O jogo está custando em torno de US$ 8 lá fora, imagine aqui na terra dos guaranis!? É aquela velha história, o de cima sobe e o de baixo desce, ou seja, qualidade que é bom, nada e o preço não pára de subir. Muito pouco foi melhorado de sua versão do Playstation. Houveram algumas alterações, mas nada que faça justiça ao poder do Dreamcast.

Os fãs ainda irão amar cada momento deste título. A jogabilidade estratégica ainda oferece muitas opções e controles profundos. Os maníacos por jogos de guerra que estão loucos para mandar exércitos digitais acabarem com outros deverão dar uma olhada neste jogo. Este jogo tem muitos textos e levará muitas horas para um jogador que não fala a língua começar a pegar uma noção. O Conquest Mode pode ser aprendido rapidamente, enquanto que o World Mode é quase que impossível. Então o Dreamcast abriu suas portas para centenas de chineses nervosos em guerra? Seria melhor uma versão de Kessen, mas Sangokushin VI traz a essência da série. A profundidade do jogo irá realizar qualquer fã da Koei, mesmo com a simplicidade que os Dreamcast não cobriram na parte gráfica.

STRIKER PRO 2000

Jogue por um tempo este jogo de futebol europeu com algumas falhas mas com boas intenções da Infograme. Após jogarem o Virtua Striker 2 para as máquinas, os fãs ficaram loucos na expectativa para jogar outro jogo de futebol. Nos últimos anos, ficamos meio chateados com os jogos de futiba no mercado, a salvar pela série FIFA da EA e a Superstar Soccer da Konami. E quando a Infrogames apareceu com o seu novo jogo Striker Pro 2000, logo nos vem à mente: "Aqui vamos nós de novo..." Mas espere! Até que tem boa diversão aqui! Striker Pro 2000 realmente nos deixou interessado. Originalmente lançado na Europa como UEFA Striker, Striker Pro 2000 fez um grande sucesso em sua terra natal e agora vem desembarcando por estes lados. Mesmo que não seja tão popular quanto o V-Striker 2 (não se sabe a razão), UEFA chamou a atenção de muitos jogadores de Dreamcast famintos por um bom jogo de futebol e vendeu tão bem quanto a linha de esportes da Sega lá nos States.

Características

Mesmo que não seja tão belo quanto os outros jogos, Striker Pro tem um estilo próprio. Na lista dos positivos está a seleção de times. Cerca de 70 times são selecionáveis, incluindo times secretos que devem ser descobertos nas seções de treinamento. Mesmo que os jogadores reais e as marcas estejam ausentes, a possibilidade de edição de time passa por cima disso. Assumindo que isso faça uma diferença, você pode colocar os times na divisão que quiser, renomeá-los, mudar as cores dos uniformes e basicamente criar a sua própria liga. É sempre legal ver essas características nos jogos de Baseball e ter isso num jogo de Futebol foi uma boa idéia. Os times não são os únicos que podem ser configurados. Tudo desde o clima até o estádio que irá jogar podem ser configurados e modificados. Neve, chuva, sol ou o que for, pode ser escolhido com o simples aperto de um botão. Penalidades, regras do jogo e até o tempo de jogo podem ser modificado a seu bel prazer.

Jogabilidade

A jogabilidade é bem simples. Há um botão para passe, chute a gol, correr e todas as outras coisas que pode esperar de um jogo de futebol. Como este jogo não é tão rápido quanto os outros jogos do gênero, ajustando a velocidade e dificuldade você re-

cebe um novo jogo. O único problema encontrado neste, aliás em quase todos os jogos de futebol, foi o chute a gol. O computador dribla o seu goleiro e jogadores com extrema facilidade, mas os goleiros quase nunca pegam os chutes.

Gráficos

Graficamente Striker Pro é bem impressionante. Os detalhes dos jogadores é alto e ver os times saírem dos vestiários, subir as escadas e irem para o campo é bem realístico. As condições do clima e as várias texturas dos campos ajudam a criar um clima de futebol europeu. Mas existem alguns lados falhos, a começar pelas torcidas dos estádios. A torcida tem um efeito muito fraco, parecido com aqueles dos jogos Ridge Racer de muitos anos atrás, mas mesmo assim está melhor do que de V-Striker 2.O.

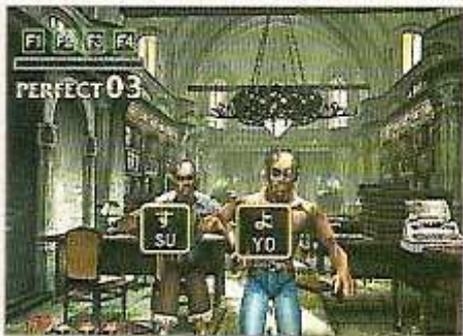
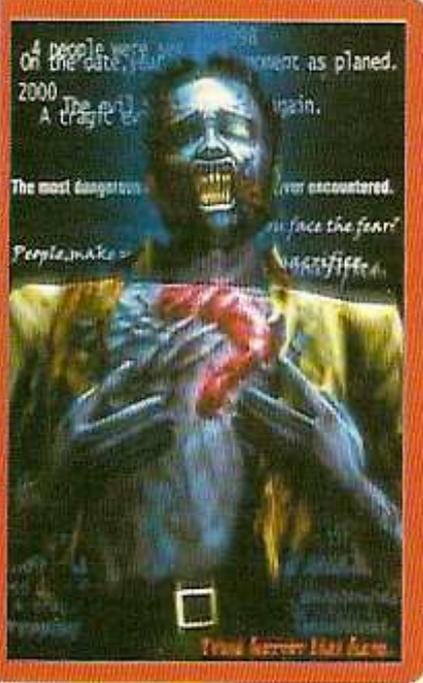
Sons

O áudio também é muito bom. Usando três comentaristas separados (Jonathan Pearce, Ron Atkinson e Ruud Gullit), que dão um clima de um jogo de TV. Alguns comentários podem ser repetitivos, a maneira que cada comentarista interage com o outro (especialmente durante o começo do jogo, meio tempo e final) são de uma maneira estranha como já estamos acostumados. Mas você se pergunta, o que aconteceu com o resto dos efeitos sonoros? Não há mais nada para falar além dos barulhos da torcida.

Conclusão

Interessante. Fácil de se jogar, e mesmo assim difícil de se ganhar, Striker Pro 2000 é um esforço sólido de game de futebol para o Dreamcast. Enquanto que este esporte ainda tenha um longo caminho para a popularidade nos EUA, os jogadores que procuram um sabor internacional e uma adaptação quase fiel de um jogo televisionado de futebol europeu, não precisam esperar mais. Tirando os comentários chatos dos comentaristas, Striker Pro 2000 é bem recomendado.

A VERSÃO DE HOUSE OF THE DEAD 2 PARA VOCÊ, DIGITADOR!

Pegue House of the Dead 2, um dos melhores jogos de tiro e substitua a pistola por um teclado do DC e comece a clicar. O que você tem? Você tem Typing of the Dead. Quando este jogo foi primeiramente anunciado as pessoas pensavam que era uma piada, mas logo que o tempo se passou, os fatos viraram verdade. Geralmente considerado o melhor jogo de tiro para os arcades e consoles, HOTD2 era um teste de rapidez com o revolver que apenas os jogadores mais rápidos sobreviviam. Em algum lugar, alguém pensou que seria uma boa idéia trocar a pistola pelo teclado do DC. E mesmo que muitas pessoas possam dizer que isso não funciona, realmente funciona.

Em TotD, você basicamente joga House of the Dead 2 (no teclado do DC naturalmente), mas ao invés de atirar com a arma, você escreve uma palavra que aparece em uma caixa retangular em frente da criatura que está te atacando. Assim que escreve cada letra na seqüência, irá desaparecer da caixa, deixando apenas as letras que não foram escritas sobrando. Se fizer algum erro a próxima letra irá continuar até que acerte. E quanto mais rápido e sem erros fizer mais pontos irá ganhar. É claro que se for um péssimo digitador, o monstro chegará perto o bastante para te morder, tirando um pouco a sua energia. Mesmo que isso possa parecer horrível para alguns jogadores, realmente resulta em um dos jogos mais divertidos que já jogou. Enquanto que alguns monstros parecem na tela com palavras medianas para digitar, outros irão aparecer de uma porta com uma palavra extremamente longa para você escrever. Felizmente você pode ajustar o tempo e as palavras de acordo com a sua habilidade, mas se pegar duas pessoas que sabem mesmo como digitar e colocar em frente do jogo, então você nunca verá nada igual. Mas o jogo não é fácil, até mesmo para a melhor secretária, pois o jogo é em japonês. Mesmo que possa fazer com

que as palavras apareçam em inglês ao invés de japonês, as palavras ainda serão palavras japonesas. Ao invés de palavras como bicycle e hamburger aparecerem, verá palavras como takotubo e ru-rumuyou aparecerem por todos os lugares. Isso faz o jogo se tornar extremamente difícil de se jogar. O chefe com três cabeças é particularmente difícil, pois ele te faz uma pergunta no início, requerendo que pegue a cabeça com a resposta correta e escreva esta resposta antes que seja atacado. Para jogadores não japoneses isso é só uma questão de sorte. E também como em HotD2 há momentos em que um zumbi joga uma faca em você ou sapos venenosos o atacam, aqui você deve apertar uma tecla rapidamente para acabar com eles. E novamente, você deve conhecer muito bem o seu teclado para chegar a algum lugar. Se souber japonês então o jogo ficará hilariante. As palavras que aparecem na tela são muito engraçadas e em algumas vezes ridículas. Palavras e frases como "Ouch!" "Se quiser atirar em mim atire" e "Aí, isso machuca" além de muitas outras frases estranhas. Uma maneira fácil de se vencer é alguém ficando do lado ditando as palavras e outra escrevendo, mas novamente, as palavras são em japonês.

Para fazer as coisas piorarem, quando 3 zumbis aparecem na tela, aparecem três caixas grandes ao mesmo tempo e isso dificulta saber qual é a primeira e qual deve ser digitada primeiro. Todas as opções familiares foram mantidas, do modo arcade, original, onde você consegue itens dependendo de sua performance, um modo tutorial para te aquecer e os modos drill e boss para os jogadores que gostam de desafios. O modo drill o leva para uma série de desafios que variam de acabar com uma certa quantidade de zumbis em um período de tempo e outras coisas. Após o fim de cada fase ou cada vez que morre aparece uma caixa mostrando seus pontos fortes e fracos com todos os detalhes, incluindo velocidade e eficiência. Pequenos detalhes fazem deste jogo engraçado. Durante algumas cenas em HotD2 os personagens usam pistolas pela aventura. Em TotD, eles têm teclados em seus peitos e DC em suas costas. Os DC têm até uma bateria grande AA conectada nele. É engraçado ver estas cenas onde seus amigos usam os teclados para acabar com os monstros.

O jogo não esconde a sua natureza. É muito legal. Se gostou de HotD2, irá gostar deste aqui, pois tem tudo do original, mais as adições comentadas. A única mudança no entanto é no departamento de som, onde cada tecla que apertar fará um som de tiro. E se você ver a abertura completa do jogo então irá ver a abertura de Model 2 House of the Dead. Será que está escondido em algum lugar do jogo? Este jogo não é muito diferente de HotD2 e na Tokyo Game Show, duas pessoas se sentaram em frente do jogo e acabaram com ele em segundos. Habilidades em digitação e saber da língua é indispensável ao jogo.

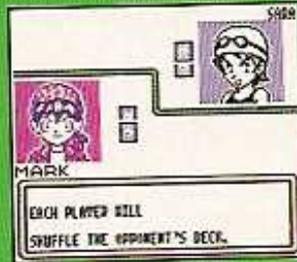
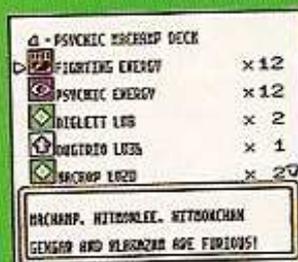
FINALIZANDO

Por fim é um excelente jogo e irá ser uma boa adição para a gama de jogos do DC, junto com games como Seaman e Jet Set Radio irá dar aos usuários do DC uma boa opção de comprar seus teclados, que antes eram usados somente para o E-mail. Mas definitivamente este jogo vale a sua compra. Mas como um título importado somente alguns poderão jogar. É um grande jogo, mas definitivamente não é para todos. Tenha certeza de ser qualificado para este jogo antes de comprá-lo, ou irá acabar frustrado.

POKÉMON AGORA EM CARTAS

Uma grande parte do sucesso de Pokémon veio de seus Cards colecionáveis, então realmente não é surpresa que a Nintendo adapte isso para o Game Boy. Pokémon Trading Card tem muitas das qualidades do jogo original e ainda tem muita diversão. Se você já jogou os jogos do Pokémon para o GB, tudo irá parecer bem familiar para você — o seu personagem quer ganhar os Cards lendários dos 8 mestres do Card-club e se tornar um mestre de Cards Pokémon. Como você não irá encontrar Cards esperando para o atacar em arbustos ou cavernas, você entrará em um dos oito Clube de Cards e desafiará vários jogadores de lá e ganhará assim seus Cards. E se ganhar do líder do clube, você ganhará uma badge. Para aqueles que já colecionaram os Cards de Pokémon, Pokémon Trending Card será um jogo bem familiar. Felizmente, para gente que nunca colecionou, PTC tem um tutorial bem detalhado explicando as regras e os conceitos do jogo.

Como no jogo real de Cards, você escolhe o seu Pokémon com um Card de energia de várias cores para atacar o outro Pokémon, evoluir com o seu e assim por diante. Enquanto que os jogadores mais fanáticos irão querer criar o seu próprio maço de cartas, o jogo ainda tem um sistema de criar maços de cartas automaticamente com diferentes tipos de Pokémon — para que o jogador tenha todos os Cards necessários e mantenha o jogo balanceado. Cada badge que ganhar vem junto com o maço do líder que derrotou, permitindo que rapidamente se prepare para outras batalhas em outros clubes. Isso é uma coisa boa e a balança entre Cards de Pokémon e Cards de energia é bem programada, levando algum tempo para que você vença os líderes dos clubes. PTC é bem legal e tem aquela experiência de colecionar todos que você encontra nos jogos Pokémon, mas tem algo um pouco menos satisfatório sobre completar um álbum de 226 Cards de Pokémon neste jogo do que criar e ver crescer 151 monstros. Enquanto pegar todos os Cards não seja uma tarefa fácil, você pode conseguir todos desafiando os mesmos jogadores para pegar todos os seus Cards (mesmo com o link cable). Pois as batalhas são muito balanceadas graças as estátisticas fixas dos Cards.

Quando adaptaram o jogo de colecionar Cards para o Game Boy, resultou em uma mistura estranha de cores. Enquanto que a aventura em perspectiva sobre a cabeça é bem colorida e atraente, os Cards parecem sem inspiração e borrados — dificilmente ganhando dos Cards da vida real. A Nintendo realmente deveria usar mais tempo para polir mais os Cards. A música é bem básica, no velho estilo Pokémon, mesmo que elas estejam agora um pouco mais complexas e um pouco menos cativantes do que antes. Um grande jogo, PTC é uma adaptação boa e fiel do jogo de Cards, mas ele sofre por ser um jogo de um jogador. Você só pode contar com sua força de vontade e pegar todos as 226 cartas, o que vai exigir muito e um pouco mais!

ALMANAQUE

PRÓ DICAS

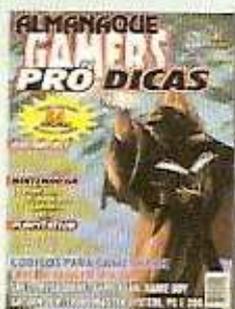
Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 08
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 09
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 08 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 09 - Cada R$ 4,90 (   )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ______________ Estado: ____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

KIRBY'S

ELE É ROSA, FAMINTO E DIVERTIDO EM QUALQUER IDIOMA

Após anunciar o jogo por volta de 3 anos atrás, a Nintendo finalmente lançou Kirby para o N64, chamado de Kirby Dreamland 64. A nossa primeira reação foi boa, o nosso amado Kirby voltou! Mas após ficar um bom tempo jogando o game, pareceu que Kirby do N64 é idêntico ao que ele era a anos atrás no NES: um jogo de plataforma, puro e simples, sem maiores mudanças. Dependendo de seu ponto de vista isso pode ser bom ou ruim. A história é contada por uma pequena sequência, onde mostra criaturas misteriosas atacando o planeta a procura de um grande cristal, o qual se quebra em pequenos pedaços. Uma das criaturas mágicas do planeta tinha um pedaço do cristal e encontra Kirby. Kirby sendo uma alma bondosa oferece a sua ajuda para a fada.

A JOGABILIDADE

O controle do jogo é extremamente simples. Você usa o D-Pad para controlar Kirby, o B ataca, A pula e um dos botões C para carregar itens. A única grande mudança são as habilidades especiais de Kirby. Kirby pode sugar os inimigos e comê-los ou cuspí-los em outros inimigos. Se ele engolir um inimigo com uma habilidade especial ele ganha esta habilidade. Você pode combinar habilidades diferentes e assim obtendo resultados diferentes. Por exemplo, se Kirby engolir um inimigo com uma bomba, ele poderá jogar bombas. Se ele engolir um inimigo que tem uma bomba e um que emite eletricidade, ele tem a habilidade de se tornar uma bomba de eletricidade e assim dar choques em todos. A habilidade de

misturar os poderes é a coisa mais legal do jogo, especialmente se engolir dois homens bomba , Kirby então terá a habilidade de jogar misséis. Mas tirando isso, você vai apenas para a direita, pulando e progredindo. Parece que a Nintendo está colocando muitos mini games nos jogos que está lançando e Kirby não é exceção. Os mini games são na maioria esmagadores de botões ou baseados em tempo, muito parecido com as coisas de Mario Party e Pokémon Stadium.

OS GRÁFICOS

Visualmente o jogo é belo em algumas áreas, mas ao todo é médio. Algumas fases como o mundo debaixo da água e na caverna são legais. O jogo usa ângulos de câmera parecidos com os de outros jogos 2D/3D como Pandemonium e Klonoa. Algumas coisas legais aparecem de repente como pincéis que pintam monstros para te atacar. As criaturas parecem 2D e são coloridas e sombreadas como se fossem feitas de giz de cera, fazendo com que elas realmente se ressaltem. Além das pequenas coisas como estas, não há nada para ser mencionado, exceto pelas seqüências em tempo real que rodam em uma framerate alta, dando a elas um visual único.

E POR FIM...

Definitivamente, Kirby 64 é mais para os jogadores inexperientes, crianças ou aqueles que adoravam as aventuras de Kirby no NES. Mesmo que o jogo seja bem simples, ele ainda tem o estilo clássico de plataforma. Os outros jogos 2D/3D de plataforma como Klonoa e Yoshi's Story parecem muito mais avançados do que este quando os comparamos. O jogo realmente não tem nada de inovador, nem controle analógico. Tudo o que deve fazer é ir para a direita progredindo pelo jogo e morrendo cada vez que encostar nos inimigos. Se ainda gosta deste tipo de jogabilidade, então Kirby 64 é um bom jogo para você. No entanto é melhor esperar o seu lançamento nos EUA em Junho pois terá problemas com a versão japonesa.

ROLLCAGE STAGE 2

PUBLICADO: Take Two Interactive
JOGADORES: 5
GÊNERO: Corrida
LANÇADO: 05/04/00
WEB SITE: www.take2games.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: **Pentium 233, 32MB RAM, 50 MB de HD, CD-ROM 8x**

Recomendado: **Pentium III, 64MB RAM, 250 MB de HD, CD-ROM 24x**

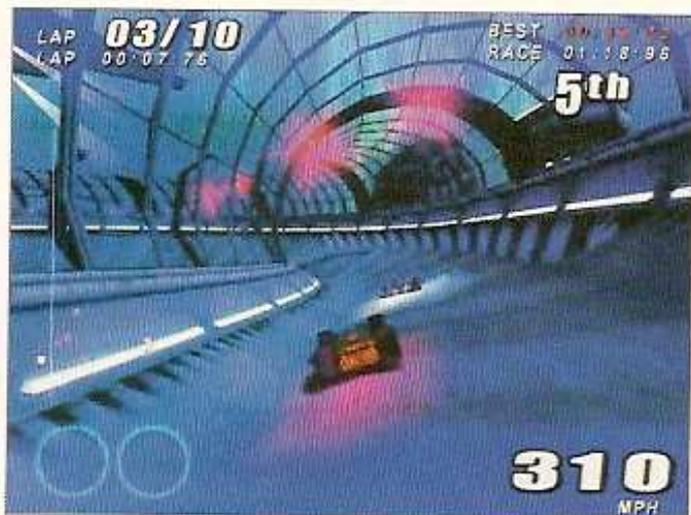
Concertando algumas falhas de seu antecessor

Rollcage foi muito bom?

Infelizmente, a sua posição como jogo favorito não ficou por muito tempo pois ele falhou em muitas coisas e funções de multiplayer. Rollcage Stage 2 foi lançado para acabar com o seu irmão mais velho com gráficos melhorados, novas características de multiplayer e um novo sistema de liga. Rollcage Stage 2 é um jogo futurista de corrida onde os carros super rápidos que desafiam a gravidade e se destroem para tentar pegar a Pole Position. Ele vem junto de muitas coisas boas como nos jogos de esporte. 3 torneios, consistindo de 4 ligas de 3 corridas para você correr, arcade single race, time attack, training e scramble. Tudo isso será familiar para os fãs de corrida. Uma coisa que as pessoas podem não se familiarizar é o scramble, uma corrida que testa as suas habilidades de piloto e a sua paciência de ser humano. São pistas bem finas com muitas curvas para te distrair.

Uma coisa em particular que Stage 2 se excede é na velocidade. Em 1024x768 em 32bit o jogo é rápido, coloque-o em 800x600 em 16 bits e o jogo fica com a velocidade da luz. Enquanto os gráficos são um pouco pobres, enquanto o jogo não tenha algumas texturas, a velocidade ainda está tão boa quanto a do original. As armas estão mais legais do que nunca e a sua importância aumentou no jogo. Nos torneios você ganha pontos de combate pelo dano que faz na corrida. Se fizer muito dano e terminar a corrida em boa posição você poderá ganhar muito mais pontos. Isso o obriga a entrar nas lutas do jogo. Isso dá uma sensação parecida com a de Carmageddon onde você deve destruir tudo para ganhar mais pontos.

As armas não são muito diferentes do original. Foguetes, teleguiados e não, estão de volta no jogo assim como time warp que deixa todos os adversários mais lentos e causa um belo efeito na tela. A metralhadora permite que você abaixe a velocidade de seus inimigos com os tiros. E o favorito de todos, o míssil está de volta para acabar com quem estiver na liderança. O que é novo é o novo sistema de armas que permite que agora você au-

mente o poder de suas armas. Vamos dizer por exemplo que você aumentou o poder de seu míssil teleguiado. E se você pegar outro míssil o ícone dele começará a pulsar dizendo que ele está melhorado. Quando usar a arma sairá uma quantidade maior de mísseis e assim causando mais dano e acertando um maior número de carros. O raio de gelo que congela os pneus de seus adversários, quando é melhorado dá um nitro a você para que possa passar pelo adversário após ter congelado ele.

O Multiplayer traz uma nova dimensão para o seu computador. Não apenas pode jogar de um modo de 4 jogadores com a tela dividida, mas também pode jogar em rede com muitas pessoas e ficará atirando em tudo o que aparecer na sua frente. O modo de multiplayer imita o modo de um jogador em todas as áreas, incluindo apenas 2 extras que são o combat mode e rubble soccer. O combat mode é um pouco estranho, ao invés de ser em pistas de corrida, um estádio com rampas e túneis seria mais apropriado e as lutas quase sempre ficam presas em uma parte da pista e quase nunca fazem o uso total dela. Rubble soccer é uma interpretação bem pobre do jogo legal que é. A mancada que os produtores fizeram foram as marcas do gol serem apenas luzes do lado do estádio dificultando assim que você faça gol nos oponentes. Para adicionar a irritação causada por esta característica, você é sempre derrubado ou mandado para longe de tal jeito que o seu senso de direção vai por água abaixo. A tela dividida ao meio permite que vários jogos de multiplayer sejam jogados no conforto de seu PC, se tiver mais de 1 controle. Este modo com certeza falha um pouco em máquinas mais lentas.

Alguns probleminhas

Rollcage veio com alguns problemas e a ATD tentou se retificar com a seqüência. A parte mais irritante do jogo era a câmera que tendia a te perseguir, levando a uma confusão que você nem sabia aonde estava indo. Agora a câmera avisa aonde deve ir e sabemos para onde estamos indo. Infelizmente os design dos carros são bem pobres que você nem sabe onde é a frente. Parece que quando eles foram desenhar os carros desenharam uma caixa de sapato com grandes pneus. Os carros que você descobre no jogo são idênticos mudando apenas as cores. Cada carro novo tem estatísticas melhoradas que você pode até melhorar a um carro novo. O problema é que mesmo podendo deixá-los mais rápidos parece que nunca se sobressaem dos outros. As visões de câmera são bem limitadas, dando zoom in e out permitindo que pegue a visão perfeita. Se estiver jogando com um amigo te assistindo pode optar pela câmera cinemática que aparece no canto direito, mas é inútil se estiver sozinho pois você deve manter os olhos na estrada.

Com a alta velocidade isso pode significar que pode bater em uma parede, voar para fora da pista e usar segundos preciosos para tentar voltar para a pista. A ATD colocou um botão de recentralização, o qual coloca o seu carro instantaneamente de volta para a pista e para o lado certo. Uma coisa que pode ser um problema para os jogadores é a mancada dos níveis de dificuldade que não aumentam a dificuldade dos pilotos e sim aumenta o número de ligas. E a coisa que mais vai te desapontar no jogo é que não irá conseguir configurar o controle USB propriamente. Apertando para a esquerda faz o seu carro brecar e para cima faz seu carro virar para a esquerda e em um jogo de alta velocidade como este é imperdoável. Outro problema é que não há efeitos sonoros a não ser as batidas de bateria para mantê-lo no clima. Com certeza, os efeitos sonoros iriam deter a música (que em nossa opinião era muito boa), então terá que se contentar com os barulhos de batida.

Enquanto Rollcage 2 é um ótimo jogo e é um dos melhores jogos futuristas de acordo com sua jogabilidade e velocidade, o fato da maioria dos problemas de seu antecessor serem trazidos para este aqui é desapontador. As características de multiplayer são um bônus bem vindos mas deveriam terem sido levados mais a sério. E não ser capaz de configurar o controle USB foi a maior mancada.

PC

STAR WARS: FORCE COMMANDER

PUBLICADO: LucasArts
JOGADORES: 4
GÊNERO: Estratégia
LANÇADO: 30/03/00
WEB SITE: www.lucasarts.com

GRÁFICO:	2.5
SOM:	3.0
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.0
DIVERSÃO:	3.0
NOTA FINAL:	3.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 266, 64 MB RAM, 460 MB de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 128 MB RAM, 570 MB de HD, CD-ROM 12x

De bom mesmo, é só o nome

Até hoje poucos jogos de estratégia foram feitos baseados na série Star Wars comparado com jogos de ação. Você se lembra dos anúncios para Rebellion e Force Commander e na época esperávamos que estes títulos tivessem a mesma qualidade dos outros jogos SW. Rebellion infelizmente não trazia muitas coisas boas devido a sua interface horrível. Alguns anos depois chegou o Force Commander e ironicamente a Lucas Arts se deu mal. Desta vez não foi por causa da interface. Force Commander foi feito a alguns anos atrás quando a estratégia em tempo real ainda era uma novidade. Force Commander começa com uma grande vantagem que é tendo a licença da série favorita de todos, SW. Os outros jogos de mais sucesso da série realmente mostraram o poder do nome SW. Mas será que estes nomes podem criar bons jogos por si só? No caso de Force Commader a resposta é nem tanto. Ao invés de forçar os jogadores a construir suas unidades, a capacidade de construir de Force Commander é apenas uma incrementação no jogo. Isso é feito pelo uso de command points o qual permite que os jogadores simplesmente comprem unidades. Estas são entregadas em uma área de aterrissagem perto da base principal. Há uma diferença de tempo de chegada para qualquer uma. E além do mais há apenas uma nave para fazer as entregas. Por exemplo, você acaba de comprar unidades (que cabem no máximo 6 na nave) então a nave levará estas unidades para o seu destino e até lá você não

pode comprar mais nada. Ao mencionar algumas unidades populares (como os AT-AT) já deixa as pessoas excitadas e a grande atração em FC sem dúvida é exatamente isso. Quantas vezes você já dirigiu um exército de máquinas diretamente da série SW? Bem em FC você pode fazer exatamente isso. FC faz um bom trabalho em trazer a atmosfera de SW. Os AT-AT, AT-PT, Snowspeeder e todas as outras animações das unidades foram tiradas dos filmes. E além do mais, as unidades são bem balanceadas. O AT-AT é grande e tem um enorme poder de fogo mas é fraco contra os ataques aéreos. As motos são rápidas porém muito fracas. Unidades pequenas como a AT-PT são boas contra os exércitos mas são fracas contra as armas pesadas dos rebeldes. Muitas unidades têm habilidades especiais e na maior parte a Lucas Arts fez um bom trabalho em trazer a diversidade. Há até droids para explorar. A variedade de unidades não é grande, mas é suficiente inicialmente. Onde isso causa um efeito é na longevidade do jogo: com um número limitado de unidades, poucas estratégias e em breve você fica encalhado nas mesmas estratégias.

A primeira coisa que percebe ao jogar este game é que ele parece velho.

Parte do redesenhamento do jogo foi em apenas colocar mais polígonos nas unidades para melhorar a sua aparência gráfica. Enquanto os efeitos utilizados não sejam maus, não chega nem perto dos novos jogos de estratégia. Em adição o horizonte tem tendência a dar mancadas mesmo na sua placa Voodoo2, o que é bem irritante. Estas mancadas resultam em um dos piores visuais.

No começo os controles e a interface de FC parece ser um grande erro. Deve ser algum teste Jedi da Lucas Arts para que somente aqueles que agüentem as primeiras horas poderão jogar o game realmente. Os controles das câmeras são os mais complexos mas permitem uma visão detalhada do jogo. Mas infelizmente eles são incrivelmente enrolados.

Sobre os controles, FC vem com um manual estilo de jogo de simulador de vôo com todos os comandos disponíveis do jogo. Há seis teclas para as câmeras mesmo que elas possam ser controladas com o mouse. O único problema com a câmera é que o mapa estratégico não rotaciona com a câmera, apenas o mapa tático. Então é bem possível ver os inimigos a frente no mapa estratégico e mandar unidades atrás deles, apenas para descobrir que estava virado para trás e estas unidades estavam na outra direção. Isso mostra como é fácil ficar confuso com os mapas. E por último, a interface ocupa muito espaço na tela. Há uma opção de não mostrar a interface e jogar usando diretamente as teclas, isso é muito estranho, pois é bom usar ambas, as teclas e mouse dependendo da situação.

Há uma coisa que o FC acerta é a dificuldade. O jogo pode ser bem desafiador. Você tem que jogar a primeira missão umas cinco vezes para vencer. E se você não esta gravando seu progresso, vai se encontrar várias vezes sem unidades e command points ao mesmo tempo. Os command points são ganhos por matar inimigos e realizar certos objetivos. E ordenar muitas unidades para um mesmo trabalho resulta em penalidades de command points. A IA faz coisas inteligentes, como mandar unidades em sua base logo de cara, mas no final sempre acabava a IA mandando todas as suas unidades para ver o que acontecia.

Depois de jogar 2 semanas, você verá que o game não é tão ruim. Os ângulos de câmera são ruins mas depois de um tempo você se acostuma a eles e não os vê mais como uma coisa comprometedora. O melhor que temos a dizer do título. Não é um ótimo jogo, mas é bem mediano que realmente não pode competir com jogos lançados nos 2 últimos anos.

A melhor característica do jogo vem com o seu nome (SW) e pode ser um pouco divertido tentar vencer a IA do modo Skirmish e é ideal para aquele fã de SW que nunca perderam o filme desde 1977. O game é mais que recomendado se você for mais um super fã da maravilhosa saga Star Wars.

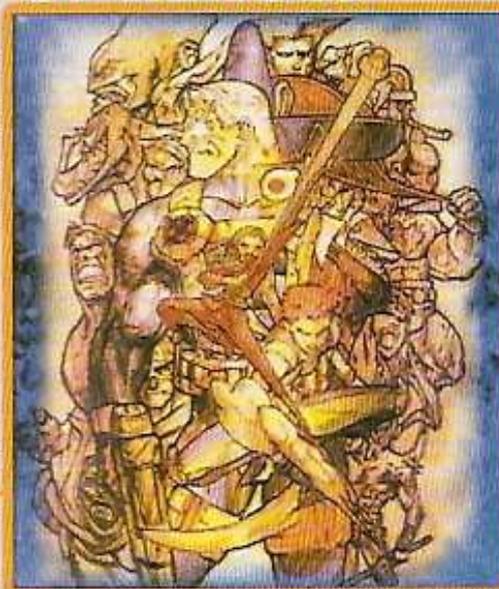
MARVEL vs CAPCOM 2
NEW AGE OF HEROES

MASSACRE SEUS OPONENTES!

E para começar, você confere a primeira parte da lista de golpes dos 56 personagens do arcade (os golpes também servem para a versão Dreamcast). E como são muitos personagens, na próxima edição você confere o restante dos golpes, pois aqui você confere todos os golpes dos personagens da Capcom e breves explicações (e lembranças) do sistema de batalha. Na próxima, fique sabendo como destravar personagens secretos e mais algumas dicas legais para você curtir ao máximo mais este super hit dos games de luta!

ASSIST TYPES

Ao selecionar seus personagens, você precisará selecionar um "Assist Type" para cada personagem. Estes estão divididos em três tipos: **Alpha**, **Beta** e **Gamma**. O Assist Type determina os movimentos de combinações variáveis que o personagem selecionado realizará. A ajuda de cada personagem pode ser seguida de:

- **Shooting Attack:** personagem lança um projétil. **Exemplo:** o Hadouken de Ryu.
- **Air Attack:** personagem lança um ataque anti-aério. **Exemplo:** o Shoryuuken de Ryu.
- **Irregular Attack:** personagem usa um ataque não muito tradicional. **Exemplo:** a Ice Avalanche de Iceman.
- **Movement Attack:** personagem usa um ataque que começa do ponto de onde está o personagem atual. **Exemplo:** o Tatsumaki Senpuu Kyaku de Ryu.
- **Balance Assist:** o ataque de um personagem pode variar quando agindo em conjunto com outro personagem. **Exemplo:** o Psy-Blast de Psylocke (atirando) e o Psy-Thrust (empurrar).
- **Rush Attack:** personagem usa um ataque que começa da extremidade da tela. **Exemplo:** o Repeating Punch de Rogue.
- **Throw:** personagem tenta arremessar o oponente. **Exemplo:** o Flying Power Bomb de Zangief.
- **Recovery:** um personagem dá ao seu (o que está lutando no momento) um life-up. **Exemplo:** a Red + Green Herb de Jill.
- **Sweep Attack:** personagem usa um ataque que atinge quase toda a tela, acertando embaixo geralmente. **Exemplo:** o Dark Thunder de Blackheart.
- **Launch Attack:** personagem ataca com um movimento que lança o adversário para cima. **Exemplo:** o SF de Gambit abaixado.
- **Attack Assist:** personagem lança um projétil armadilha/prende ou um ataque. **Exemplo:** a Web Ball de Spider-Man.
- **Ability Assist:** um personagem dá ao ao seu personagem (que está em luta) um power-up. **Exemplo:** o Power-Up de Ruby Heart.

BARRA DE HYPER E OS HYPER COMBOS

A barra de Hyper Combo está localizada no baixo da tela para cada time e exibe o número atual de níveis de Hyper Combo disponível (você pode acumular no máximo cinco barras cheias no time). Como o próprio nome já diz, as barras servem para executar os Hyper Combos e você pode determinar a quantidade de barras a serem usadas. E relembrando agluns, os Hyper Combos são movimentos especiais que podem causar grandes estragos num único adversário. Cada personagem tem um ou mais tipos de Hyper Combo. Alguns deles necessitam do uso de até três níveis da barra de Hyper. Antes de um Hyper Combo, há uma pausa leve onde a tela escurece e o personagem, que executa o movimento, junta energia. Durante esta pausa, o oponente não pode se mexer — embora o Hyper Combo não conecte imediatamente, isto lhe dá um período curto para armar a defesa.

DELAYED HYPER COMBO

O Hyper Combo permite que todos os três personagens de um time execute um Hyper Combo contra um único oponente numa rápida sucessão. Uma vez que o primeiro personagem está executando um Hyper Combo, você pode executar qualquer comando de Hyper Combo para um de seus parceiros. O Hyper Combo do personagem da tela parará imediatamente

para que o parceiro entre em cena e imediatamente comece seu Hyper Combo escolhido. O personagem atual se torna o partner B e o personagem, que era o partner B, torna-se o partner A. Durante um Delayed Hyper Combo, os níveis da barra são usados como se cada personagem tivesse executado um HC independentemente.

COMBINAÇÕES VARIÁVEIS

As combinações variáveis resultam em ataques com seus três personagens na tela, fazendo simultâneos Hyper Combos. Apertando os botões que convocam os sócios A e B ao mesmo tempo, o número de personagens se iguala ao número de Hyper Combos possíveis de serem usados (até 3). As Combinação Variáveis de cada personagem dependem do Assist Type que você escolheu (Alpha, Beta ou Gamma). Elas só podem ser executadas quando o personagem estiver parado ou abaixando no chão e não executando qualquer tipo de ataque ou defesa. Se você tem só um nível da barra de Hyper Combo, somente seu personagem em tela vai executar o Hyper Combo; caso tenha dois níveis da barra de Hyper Combo, seu personagem mais um dos sócios executam o Hyper Combos; caso tenha os três níveis de Hyper Combo, ambos os sócios vão atacar.

VARIABLE ASSIST / COUNTER / ATTACK

O Variable Assist permite pedir a um de seus sócios um movimento especial ou um ataque normal contra o oponente. Apertando qualquer um dos botões dos sócios correspondentes (A ou B), este saltará na tela e executa um Variable Assist e sai em seguida. Durante o curto tempo em que os sócios estiverem na tela, eles estarão vuneráveis a ataques.

O Variable Counter funciona enquanto defende um ataque. Você pode chamar um de seus sócios para contra-atacar o oponente (←↙↓+ PA / B) com um movimento especial ou normal (o uso dos Variable Counters também gastam uma barra de Hyper).

E o Variable Attack serve para chamar um de seus sócios para um ataque rápido. Cada sócio possui comando próprio para ser convocado — aperte SR+CR para o PA, ou SF+CF para o PB —, caso acerte em cheio, o adversário subirá e permitirá que seu personagem em luta ataque.

AERIAL RAVE E DEFESA

Um Aerial Rave acontece quando você lança um oponente para o ar com um ataque e o segue com um combo. Quando o oponente subir, você deve manter o direcional para ↑, para realizar o salto e emparelhar com a trajetória do oponente, podendo encaixar alguns acertos adicionais. Cada personagem tem um movimento de lançamento usando ↓ ou ↘+SF ou CF (vide lista de golpes). É possível realizar as "defesas avançadas", para isso aperte os dois botões de soco enquanto estiver defendendo.

SNAPBACK

O movimento Snapback permite que você acerte o oponente de tela (o que está lutando com você no momento) e o lance para fora da tela por alguns segundos, forçando a entrada do sócio do oponente (você pode escolher qual dos dois sócios entrará, bastando usar o movimento ↓↘→+ o PA / B, fazendo os respectivos sócios do oponente entrarem em tela). Quando o comando ↓↘→+ PA / B for usado, seu personagem fará um Launch curto com chute ou soco. Se o mesmo acertar, não sendo bloqueado, jogará o oponente fora do campo de batalha. O Snapback exige o gasto de um nível da barra de Hyper em cada execução do comando (este acertando ou não).

ARREMESSOS / RECUPERAÇÃO / CHAIN COMBOS

Para arremessar um oponente, você tem de estar perto dele e então colocar para → ou ←+ SF ou CF. Para arremessos aéreos, basta estar perto do oponente durante o pulo de ambos, então colocar para ↑+SF ou CF. Se seu caso é saber como se recuperar de um arremesso ou de uma queda, basta fazer ←↙↓+ S ou C antes de tocar o chão. Quanto aos Chain Combos, lembre-se de que eles começam com SR, SR e SF, ou CR, CR CF.

MUDAR DE PERSONAGEM

Durante as batalhas, se você quiser alternar entre seus três personagens, basta apertar e manter pressionado o botão do sócios correspondente em sua escolha.

LEGENDA

S	Qualquer Soco
SR	Soco Rápido
SF	Soco Forte
SS	Dois Socos Simultâneos
PA	Partner A*
C	Qualquer Chute
CR	Chute Rápido
CF	Chute Forte
CC	Dois Chutes Simultâneos
PB	Partner B*
Super Pulo	↓↑ ou ↙↗ ou ↘↖
Dash	→→ ou ←←
Snapback	↓↘→+PA/B
Variable Counter	↓↙←+PA/B
Taunt / Chouhatsu	Start**
Taunt / Chouhatsu (DC)	Start+A**

OBSERVAÇÕES

* Tanto o botão PA quanto o PB servem para chamar um de seus outros dois personagens, para alternar entre eles, você precisa manter o botão pressionado.

** Além de insultar, você pode sair da pose de vitória (apertando o botão) depois de ganhar.

= AKUMA / GOUKI =

MOVIMENTOS EXTRAS

Teleport Forward: →↓↘+CC ou SS
Teleport Backward: ←↓↙+CC ou SS
Zugai Hasatsu: →+SF
Sunpuu Kyaku: →+CF
L-Kick: no ar, ↑+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Gou Hadouken: ↓↘→+S
Gou Shouryuken: →↓↘+S
Tatsumaki Zankuu Kyaku: ↓↙←+C, pode ser feito no ar
Tenma Kuujin Kyaku: no ar, ↓↘→+C
Zankuu Hadouken: no ar, ↓↘→+S

HYPER COMBOS

Messatsu Gou Hadou: ↓↙←+SS
Messatsu Gou Shouryuu: ↓↘→+SS
Messatsu Gou Rasen: ↓↘→+CC
Messatsu Zankuu Hadou: no ar, ↓↘→+SS
Shun Goku Satsu: SR, SR, →, CR, SF (necessário três níveis da barra de Hyper)

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Gou Hadouken / Messatsu Gou Hadou
Beta: Air Attack - Gou Shouryuken / M. Gou Shouryuu
+Gamma: Movement Attack - Tatsumaki Zankuu Kyaku / Messatsu Gou Rasen

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= AMINGO =

MOVIMENTOS EXTRAS

Desconhecido

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Daichi no Kodoma (agarrar): ↓↙←+C
Daichi no Kodoma (soco): ↓↘→+CR
Daichi no Kodoma (chute): ↓↘→+CF
Kaze no Sakebi: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Midori no Kanki: ↓↙←+S

HYPER COMBOS

Shokubutsu no Okite: ↓↙←+SS
Taiyou no Megumi: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

+Alpha: Recovery - Life Up / Taiyou no Megumi
Beta: Ability Assist - Defence Up / Taiyou no Megumi
Gamma: Balance Assist - Kaze no Sakebi / T. no Megumi

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF
- ↓+CF
- ↓+CR, ↓+CR
- ↓+SR, ↓+SR

= ANAKARIS =

MOVIMENTOS EXTRAS

High Kick: ←+CR
Pyramid Drop: ↓+C ou ↘+C

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Hitsugi no Mai: ↓↓+S ou C, pode ser feito no ar (o botão pressionado determina o local, perto — SR, SF, CR, CF — longe)
Cobra Blow: ←→ + S, pode ser feito no ar
Mirror Drop: ↓↘→ + S, pode ser feito no ar
Ouke no Sabaki: ↓↘→ + C, pode ser feito no ar

HYPER COMBOS

Pharaoh Magic: CF, SR, ↓, CR, SF, pode ser feito no ar
Pharoah Cobra Blow: ←→+SS, aperte S repetidamente
Pharoah Illusion: SR, SR, →, CR, SF (aperte os os botões para atacar)
Hyper Hitsugi no Mai: ↓↓+SS

ASSIST TYPE

Alpha: Sweep Attack - Cobra Blow / Pharoah Cobra Blow + Auto Attack
Beta: Throw - Mirror Drop / Pharoah Illusion + Auto Attack
Gamma: Irregular Attack - Hitsugi no Mai / Hyper Hitsugi no Mai

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= B.B. HOOD =

MOVIMENTOS EXTRAS

Basket Swing: → ou ←+ SF
Groundhog Knee: →+CF
Stumble & Blade: durante a corrida, SF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Smile & Missile: (c) ←→+S
Down Smile & Missile: (c) ←→+C
Hop & Missile: (c) ↓↑+S
Shyness & Strike: ↓↙←+S
Cheer & Fire: →↓↘+S
Straight Cheer & Fire: →↓↘+C

HYPER COMBOS

Cool Hunting: ↓↘→+SS
Beautiful Memory: ←↙↓↘→+CC
Hyper Apple For You: →↘↓↙←+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Smile & Missile / Cool Hunting
+Beta: Air Attack - Cheer & Fire / Cool Hunting
Gamma: Irregular Attack - Shyness & Strike / C. Hunting

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+CF

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

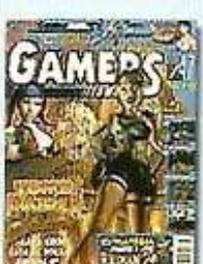
Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 49
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 50
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 51
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 52
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 53
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )

Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

- CR, CR

= CAMMY =

MOVIMENTOS EXTRAS

Double Jump: no ar, ↑
Low Kick: ←+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Cannon Drill: ↓↘→+C, pode ser feito no ar
Cannon Spike: →↓↘+C
Cannon Strike: no ar, ↓↙←+C
Cannon Revenge: →↘↓↙←+S
Hooligan Combination: ↓↙←+C, então S ou C
Axle Spin Knuckle: ↓↘→+S

HYPER COMBOS

Spin Drive Smasher: ↓↘→+CC
Hyper Cannon Spike: ↓↙←+CC
Killer Bee Assault: ↓↙←+SS, pode ser feito no ar

ASSIST TYPE

+Alpha: Air Attack - Cannon Spike / Spin Drive Smasher
Beta: Rush Attack - Cannon Drill / Spin Drive Smasher
Gamma: Movement Attack - Axle Spin Knuckle / Killer Bee Assault

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF
- CF

= CAPTAIN COMMANDO =

MOVIMENTOS EXTRAS

Desconhecido

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Captain Fire: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Captain Corridor: ↓↙←+S
Commando Strike - Kakeru: ↓↘→+CR
Commando Strike - Genity: ↓↘→+CF
Commando Strike - Hoober: ↓↘→+CR+SF
Captain Kick: ↓↙←+C

HYPER COMBOS

Captain Sword: ↓↘→+SS
Captain Storm: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Sweep Attack - Captain Fire / Captain Sword
+Beta: Air Attack - Captain Corridor / Captain Sword
Gamma: Movement Attack - Captain Kick / Captain Sword

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+SF
- ↘+SR, ↘+SR
- CF

= CHUN-LI =

MOVIMENTOS EXTRAS

Reishiki Kikou Ken: →+SF
Double Jump: no ar, ↑
Triple Jump: após o segundo pulo, ↑
Wall Bounce: no ar e próximo da parede, →
Kaku Kyaku Raku: ↙+CF
Yousou Kyaku: no ar, ↓+CF
Air Dash: no ar, →→ ou SS

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Kikouken: ←↙↓↘→+S
Tenshou Kyaku: →↓↘+C
Hyakuretsu Kyaku: C repetidamente (pode ser feito no ar
Hyenshuu: →↘↓↙←+C

HYPER COMBOS

Kikoushou: ↓↘→+SS
Senretsu Kyaku: ↓↘→+CC
Hazantenshou Kyaku: →↓↘+CC

ASSIST TYPE

+Alpha: Shooting Attack - Kikouken / Kikoushou
Beta: Air Attack - Tenshou Kyaku / Hazantenshou Kyaku
Gamma: Movement Attack - Hyenshuu / Senretsu Kyaku

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+CF
- CF

= DAN HIBIKI =

MOVIMENTOS EXTRAS

Zenten Chouhatsu: ↓↘→+Taunt
Kouten Chouhatsu: ↓↙←+Taunt
Air Chouhatsu: no ar, Taunt

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Gadouken: ↓↘→+S
Kouryuuken: →↓↘+S
Dankuu Kyaku: ↓↙←+C
Premium Sign: ↓↘→+C

HYPER COMBOS

Shinkuu Gadouken: ↓↘→+SS
Kouryuu Rekka: ↓↘→+CC
Hisshou Buraiken: ↓←+CC
Chouhatsu Densetsu: ↓↘→↓↘→+CR+START
Otoko Michi: SF, CR, ←, SR, SR (necessário três níveis da barra de Hyper)

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Gadouken / Shinkuu Gadouken
Beta: Air Attack - Kouryuuken / Kouryuu Rekka
+Gamma: Irregular Attack - Premium Sign / Hisshou Buraiken

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= DHALSIM =

MOVIMENTOS EXTRAS

Yoga Teleport Forward: →↓↘ + SS ou CC, pode ser feito no ar
Yoga Teleport Backward: ←↓↙ + SS ou CC, pode ser feito no ar
Levitate: ↓↙← + CC, repita para cancelar (pode ser feito no ar)
Drill Kick: no ar, ↓+C
Drill Head: no ar, ↓+SF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Yoga Fire: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Yoga Blast: →↘↓↙←+C
Yoga Flame: →↘↓↙←+S

HYPER COMBOS

Yoga Inferno: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar
Yoga Strike: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Yoga Fire / Yoga Inferno
Beta: Sweep Attack - Yoga Flame / Yoga Inferno
Gamma: Air Attack - Yoga Blast / Yoga Inferno

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+SF
- SR, SR

= FELICIA =

MOVIMENTOS EXTRAS

Tail Kick: ←+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Delta Kick: →↓↘+C, pode ser feito no ar
Rolling Buckler: ↓↘→+S, então S ou C
Sand Splash: ↓↘→+C
Cat Spike: →↓↘+S
Hell Cat: →↘↓↙←+C

HYPER COMBOS

Dancing Flash: ↓↘→+SS
Please Help Me: ↓↙←+CC
Super Sand Splash: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Movement Attack - Delta Kick / Super Sand Splash
+Beta: Sweep Attack - Sand Splash / Super Sand Splash
Gamma: Irregular Attack - Cat Spike / Super Sand Splash

AERIAL LAUNCHERS

- ↘ + CF
- CF

= GUILE =

MOVIMENTOS EXTRAS

Spinning Back Knuckle: →+SF
Straight Punch: ←+SF
Upside-Down Kick: →+CF
Hop Kick: ←+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Sonic Boom: (c) ←→+S
Somersault Kick: (c) ↓↑+C
Anti-Air Somersault Kick: no ar, ↓↑+C

HYPER COMBOS

Sonic Hurricane: ↓↘→+SS
Somersault Strike: ↓↙←+CC
Crossfire Assault: no ar, ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Air Attack - Somersault Kick / Somersault Strike
Beta: Shooting Attack - Sonic Boom / Sonic Hurricane
Gamma: Balance Assist - Sonic Boom / Sonic Hurricane

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= HAYATO =

MOVIMENTOS EXTRAS

Plasma Combo Starter: ←+P
Plasma Combos:
(1) ←+SR, SR, SR, SR
(2) ←+SR, SR, SF, CF, SF
(3) ←+SR, SR, SF, CF, SR, SR
(4) ←+SF, SR, SF, SF, SF
(5) ←+SF, SR, SF, CR, SF
(6) ←+SF, SR, SR, SF, SF
(7) ←+SF, SR, SR, SR, CF, SR, SR
(8) ←+SF, SR, SR, SF, CF, SR, SR
(9) ←+SF, SF
Dashing Strike: durante a corrida p/ frente, SF, SF
Spinning Slice: →+SF
Downward Thrust: no ar, ↓+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Shiden: ↓↘→+S
Guren: →↓↘+S, pode ser feito no ar
Shirotora Hou: ←→+SS

HYPER COMBOS

Rasetsu Zan: ↓↘→+SS
Engetsu: ↓↘→+CC
Plasma Field: ↓↙←+CC, pode ser feito no ar
Hayato Attack: SR, SF, ←, CR, CF (necessário três níveis da barra de Hyper)

ASSIST TYPE

+Alpha: Movement Attack - Shiden / Rasetsu Zan
Beta: Air Attack - Guren / Engetsu
Gamma: Balance Assist - Shiden / Engetsu

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= JILL VALENTINE =

MOVIMENTOS EXTRAS

Desconhecido

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Kinsetsu Sentou A: ↓↘→+S, pode ser feito no ar (segure S para carregar)
Grenade Launcher: →↓↘+S, segure S para ataque distante
Ousen Shageki: →↘↓↙←+S
Kinkyuu Kaihi A: ↓↙←+C
Kinkyuu Kaihi B: ↓↘→+CR
Kinkyuu Kaihi C: ↓↘→+CF

HYPER COMBOS

Kinsetsu Sentou A+: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar
CODE T-002: ↓↙←+CC, siga com Rocket Launcher após o 3º hit
Rocket Launcher: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

+Alpha: Recovery - Green + Red Herb / Rocket Launcher
Beta: Rush Attack - Kinsetsu Sentou A / Kinsetsu Sentou A+
Gamma: Shooting Attack - Grenade Launcher / Rocket Launcher

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= JIN SAOTOME =

MOVIMENTOS EXTRAS

Diving Cyclone: no ar, ↓+CF
Saotome Fire: Taunt, depois S repetidamente

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Saotome Typhoon: (c) ←→+S
Saotome Crush: →↘↓↙←+C
Saotome Dynamite: (c) ↓↑+S

HYPER COMBOS

Blodia Punch: ↓↘→+SS
Blodia Vulcan: ↓↙←+SS
Saotome Cyclone: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

+Alpha: Movement Attack - Saotome Typhoon / Saotome Cyclone
Beta: Air Attack - Saotome Dynamite / Blodia Punch
Gamma: Launch Attack - DF + HP / Blodia Punch

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+SF
- SR, SR

= KEN MASTERS =

MOVIMENTOS EXTRAS

Forward Roll: ↓↙←+S
Inazuma Kakato Wari: →+CF
L-Kick: no ar, ↑+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Shouryuuken: →↓↘+S, pode ser feito no ar
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+C, pode ser feito no ar

HYPER COMBOS

Shouryuureppa: ↓↘→+SS
Shinryuuken: ↓↘→+CC
Shinppu Jinrai Kyaku: ↓↙←+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Air Attack - Shouryuuken / Shinryuuken
Beta: Shooting Attack - Hadouken / Shouryuureppa
Gamma: Movement Attack - Tatsumaki Senpuu Kyaku / Shouryuureppa

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= KOBUN =

MOVIMENTOS EXTRAS

Desconhecido

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Kobun Fire: ↓↘→+S, mantenha S pressionado, então solte (também pode ser feito no ar)
Call for Help (Rush!): ↓↙←+SR
Call for Help (Seize!): ↓↙←+SF
Call for Help (Air!): ↓↙←+C
Robot Attack: ↓↘→+C

HYPER COMBOS

Chuushoku Rush: ↓↘→+SS (varia dependendo do tipo de "Assist" que você escolhe, ou seja, **Alpha:** Low Rush / **Beta:** Air Strike / **Gamma:** High Rush)
King Kobun: ↓↘→+CC, então aperte S e C para atacar (controlável)

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Call for Help (Rush!) / Chuushoku Rush
Beta: Air Attack - Kobun Fire / King Kobun + Auto Attack
+Gamma: Balance Assist - Kobun Fire / Chuushoku Rush

AERIAL LAUNCHERS

- ↘ + SF
- SF
- CF

= MEGAMAN / ROCKMAN =

MOVIMENTOS EXTRAS

Rock Buster: segure SF para carregar o tiro (pode ser feito no ar)

Wall Bounce: no ar e próximo da parede, aperte →

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Rock Upper: →↓↘+S, pode ser feito no ar
Item Attack: ↓↘→+S, então siga com...
- **Rock Ball:** ↓↘→+C, ↓+C para chutar
- **Tornado Hold:** →↓↘+C
- **Leaf Shield:** ↓↙←+C, use o Item Attack

HYPER COMBOS

Hyper RockMan: ↓↘→+SS
Rush Drill: ↓↘→+CC, aperte S ou C (controlável)
Beat Plane: ↓↙←+SS, aperte S ou C (controlável)

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Mega Buster / Hyper RockMan
Beta: Air Attack - Rock Upper / Hyper RockMan
+Gamma: Balance Assist - Mega Buster / Hyper RockMan

AERIAL LAUNCHERS

- CF
- ↘+CF

= MORRIGAN AESLAND =

MOVIMENTOS EXTRAS

Shell Pierce: no ar, ↓+CF
Necro Desire: →+CF
Air Dash: no ar, →→ ou SS
Vernier Dash Up: no ar, ↗↗ ou ↑+SS
Vernier Dash Down: no ar, ↘↘ ou ↓+SS
Mysterious Arc: ↙+SF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Soul Fist: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Shadow Blade: →↓↘+S, pode ser feito no ar
Vector Drain: →↘↓↙←+S
Shell Kick: no ar, ↓↙←+C

HYPER COMBOS

Soul Eraser: ↓↘→+SS
Silhouette Blade: →↓↘+SS
Darkness Illusion: ↓↘→+CC, pode ser feito no ar

ASSIST TYPE

Alpha: Air Attack - Shadow Blade / Silhouette Blade
Beta: Shooting Attack - Soul Fist / Soul Eraser
+Gamma: Balance Assist - Soul Fist / Silhouette Blade

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= NASH / CHARLIE =

MOVIMENTOS EXTRAS

Spinning Knuckle: →+SF
Step Kick: →+CF
Spin Kick: ←+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Sonic Boom: (c) ←→+S
Somersault Kick: (c) ↓↑+C
Moon-sault Slash: no ar, ↑↗→+C

HYPER COMBOS

Crossfire Blitz: ↓↘→+CC
Sonic Break: ↓↘→+SS
Somersault Justice: ↓↙←+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Sonic Boom / Sonic Break
Beta: Air Attack - Somersault Kick / Somersault Justice
Gamma: Balance Assist - Sonic Boom / Sonic Break

AERIAL LAUNCHERS

- ↓ + SF

= ROLL =

MOVIMENTOS EXTRAS

Wall Bounce: no ar e próximo da parede, →
Slice Kick: no ar, ↑+CF
Double Jump: no ar, ↑

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Fireball: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Hanataba Bakudan: →↓↘+S, pode ser feito no ar
Item Attack: ↓↙←+S,...
- **Rock Ball:** ↓↘→+C, depois aperte C
- **Tornado Hold:** →↓↘+C
- **Leaf Shield:** ↓↙←+C, use o Item Attack

HYPER COMBOS

Hyper Roll: ↓↘→+SS, aperte S repetidamente
Rush Drill: ↓↘→+CC, aperte S ou C (controlável)
Beat Plane: ↓↙←+SS, aperte S ou K para atirar (contro-lável)

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Roll Buster / Hyper Roll
Beta: Irregular Attack - Hanataba Bakudan / Hyper Roll
+Gamma: Balance Assist - Hanataba Bakudan / Hyper Ro

AERIAL LAUNCHERS

- CF
- ↘+CF

= RUBY HEART =

MOVIMENTOS EXTRAS

Desconhecido

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Shovel Shell: ↓↘→+S, pode ser feito no ar (você po escolher a direção)
Phantom: ↓↙←+C
Supremation: ↓↘→+C
Anchor Grab: →↘↓↙←+SF

Anchor Throw: →↘↓↙←+SR

HYPER COMBOS

Mille Phantom: ↓↙←+CC
Pirate Knell: ↓↘→+CC
Tour-Do-Mage: CF, SR, ↓, CR, SF, então segure → e aperte SR ou CR repetidamente
Hyper Shovel Shell: ↓↘→+SS

ASSIST TYPE

Alpha: Air Attack - Supremation / Pirate Knell
+Beta: Attack Assist - Anchor Grab / Mille Phantom
Gamma: Ability Assist - Power Up / Hyper Shovel Shell

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF
- ↘+CF

= RYU =

MOVIMENTOS EXTRAS

Sakotsu Wari: →+SF
Senpuu Kyaku: →+CF
L-Kick: no ar, ↑+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Shouryuuken: →↓↘+S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+C, pode ser feito no ar

HYPER COMBOS

Shinkuu Hadouken: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+CC
Shin Shouryuuken: →↓↘+SS (necessário três níveis da barra de Hyper)

ASSIST TYPE

Alpha: Air Attack - Shouryuuken / Shinkuu Hadouken
Beta: Shooting Attack - Hadouken / Shinkuu Hadouken
Gamma: Movement Attack - Tatsumaki Senpuu Kyaku / Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= SAKURA KUSAGANO =

MOVIMENTOS EXTRAS

Flower Kick: →+CF
Teleport Forward: com Dark Sakura, →↓↘+S ou C
Teleport Backward: com Dark Sakura, ←↓↙+S ou C

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Shououken
- **com Sakura:** ↓↘→+S
- **com Sakura:**→↓↘+C, pode ser feito no ar

Hadouken
- **com Sakura:** ↓↙←+S
- **com Dark Sakura:** ↓↘→+S, pode ser feito no ar

Shunpuu Kyaku: ↓↙←+C, pode ser feito no ar

HYPER COMBOS

Midare Zakura
- **com Sakura:** ↓↘→+SS
- **com Dark Sakura:** ↓↘→+CC

Shinkuu Hadouken
- **com Sakura:** ↓↙←+SS
- **com Dark Sakura:** ↓↘→+SS

Haru Ichiban: ↓↙←+CC
Dark Sakura Transformation: ←↓↙+SR (necessário três níveis da barra de Hyper)
Normal Sakura Transformation: com Dark Sakura, ←↓↙+CR (necessário três níveis da barra de Hyper)
Shun Goku Satsu: com Dark Sakura, SR, SR, →, CR, SF (necessário três níveis da barra de Hyper)

ASSIST TYPE

Alpha: Rush Attack - Shououken / Haru Ichiban
Beta: Shooting Attack - Hadouken / Shinkuu Hadouken
Gamma: Movement Attack - Shunpuu Kyaku / Midare Zakura

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF
- ↘+CF
- CR, CR

= SONSON =

MOVIMENTOS EXTRAS

Staff Thrust: →+SF
Forward Crawl: ←↙↓↘→+C

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Fuusetsujin: aperte S repetidamente, pode ser feito no ar
Shienbu: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Seiten Rengeki: →↓↘+S, pode ser feito no ar
Wall Runaround: ↓↙←+C, então C (atacar) ou S (parar)
Bottle Cook: →↘↓↙←+P

HYPER COMBOS

Tenchi Tsuukan: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar
POW: ↓↘→+CC
En Ou: ↓↙←+SS, então S ou C para atacar após a transformação

ASSIST TYPE

+Alpha: Recovery - Mini-POW / En Ou + Auto-Attack
Beta: Shooting Attack - Shienbu / En Ou + Auto-Attack
Gamma: Air Attack - Seiten Rengeki / Tenchi Tsuukan

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+SF
- ↓+CF

= STRIDER HIRYU =

MOVIMENTOS EXTRAS

Double Jump: durante o pulo, ↑
Wall Bounce: quando pular contra a parede, →
Rolling Slide Kick: ↘+CF

Teleport: ←↓↙+S ou C (botão pressionado determina o lugar)

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ameno Murakumo: ↓↘→+S
Excalibur: no ar, ↓↘→+S ou C
Gram: →↓↘+S ou C, pode ser feito no ar
Formation A: ↓↘→+C
Formation B: (c) ←→+S
Formation C: (c) ←→+C
Warp: ↓↙←+C
Heki Hari Tsuki: ↓↙←+S
- Siga com: ↑ ou ↓
- S para atacar com espada
- C para um rasante
- → para lançar
- ←→ para mudar de lado

HYPER COMBOS

Ragnarok: →↓↘+SS
Legion: ↓↘→+CC
Ouroborus: ↓↘→+SS

ASSIST TYPE

Alpha: Sweep Attack - Ameno Murakumo / Legion
Beta: Irregular Attack - Warp / Legion
Gamma: Shooting Attack - Formation A / Legion

AERIAL LAUNCHERS

- ↓ + SF

= TRON =

MOVIMENTOS EXTRAS

Rock Throw: segure CF, então solte

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Bonne Strike: ↓↘→+C, pode ser feito no ar
Shikidan: ↓↘→+S
Kobun Launch: →↓↘+S

HYPER COMBOS

King Kobun: ↓↙←+SS
Chuushoku Rush: ↓↘→+SS

ASSIST TYPE

+Alpha: Throw - SF Throw / Chuushoku Rush
Beta: Air Attack - Flamethrower / King Kobun
Gamma: Shooting Attack - Radar Shot (?) / King Kobun

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= VEGA / M. BISON =

MOVIMENTOS EXTRAS

Vega Warp: →↓↘+S ou C, pode ser feito no ar
Flight: ↓↙←+CC, repita para cancelar (pode ser feito no ar)

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Psycho Shot: ←↙↓↘→+S
Double Knee Press: ←↙↓↘→+C, pode ser feito no ar
Psycho Field: →↘↓↙←+S
Head Press: (c) ↓↑+C
Somersault Skull Dive: (c) ↓↑+S, ou após o Head Press aperte S

HYPER COMBOS

Psycho Crusher: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar
Psycho Explosion: →↘↓↙←+SS
Knee Press Nightmare: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Psycho Shot / Psycho Crusher
+Beta: Irregular Attack - Psycho Field / Psycho Crusher
Gamma: Movement Attack - Double Knee Press / Knee Press Nightmare

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= ZANGIEF =

MOVIMENTOS EXTRAS

Elbow Drop: ←+SR
Air Elbow Drop: no ar, ↓+SR
Long Punch: no ar, →+SF
Flying Body Press: no ar, ↓+SF
Double Knee: no ar, ↓+CR
Dash Grab: →→, seguido de S (agarrar) ou C (morder)

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Double Lariat: SS, pode ser feito no ar
Quick Double Lariat: CC, pode ser feito no ar
Banishing Flat: →↓↘+S
Aerial Russian Slam: →↓↘+C
Screw Pile Driver: →↘↓↙←↖+S ou ←↙↓↘→↗+S, pode ser feito no ar (gire o direcional para causar mais dano)
Flying Power Bomb: ←↙↓↘→+C
Vodka Fire: durante o Iron Body, ↓↘→+S

HYPER COMBOS

Final Atomic Buster: →↘↓↙←↖+SS
Iron Body: ←↓↙+CR
Normal Body: durante o Iron Body, ←↓↙+CR
Ultra Final Atomic Buster: durante o Normal Body →↘↓↙←↖+CC (necessário três níveis da barra de Hyper
Siberian Blizzard: durante Iron Body, →↘↓↙←↖+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Sweep Attack - Double Lariat / Super Double Lariat
Beta: Throw - Flying Power Bomb / Super Double Lariat
Gamma: Air Attack - Aerial Russian Slam / Super Double Lariat

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+SF
- ↓+SR, ↓+SR